Belgien bfr 159,- Dänemark dkr 30 Griechenland dr 1.300 Italien Lit 8.500 Luxemburg Lfr 159,- Niederlande hfl 8,70 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,50 Spanien Pts 670 ISSN 0946-6290 B 41045

PC ACTION CD

2/97 DAS PROFI-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

NUR 7,50 DM +2 CDs

über 20 Updates

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Die besten Spiele des Jahres 1997

Star Trek Generations, Dungeon Keeper, Monkey Island III u.v.m.

Test des Monats

Flying Corps

Empires Angriff auf den Roten Baron

über 25 Demos

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Umschlag gesetzlich geschützt - Herstellung: U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg



C&C Alarmstufe Rot
Privateer The Darkening
F1 Grand Prix 2
Down in the Dumps
Realms of the Haunting



Thema des Monats: Interplays „Descent to Undermountain"
Getestet: NBA Live 97, The Crow, XS, Terminator SkyNet u.v.a.



Beim Spiel mit LARRY 7 benutzt man nicht nur seinen Kopf...

Leisure Suit LARRY
YACHT NACH LIEBE!

Oh, nein... der größte Schmalspur-Macho der Softwarewelt ist zurück! Seit 10 Jahren zieht Larry Laffer bei den Frauen den kürzeren - aber diesmal läuft alles anders!!
Genießen Sie billige Anmachsprüche, original Disco-Musik aus den 70ern und die einmalige Atmosphäre an Bord eines Traumschiffs.
Bestaunen Sie den völlig neuen Larry-Look: Echte Zeichentrickanimationen für echte Männer und emanzipierte Frauen! Erleben Sie die heißesten Häschen, die jemals in der Serie zu bestaunen waren. Jetzt nur keine falsche Bescheidenheit... Lassen Sie den Larry raushängen!

Photo PIX - Yee Barry - WHO'S PARTNER

BESTELLEN SIE KOSTENFREI DEN SIERRA KATALOG AUF CD-ROM.

Füllen Sie bitte den Bestellschein aus und senden Sie ihn in einem frankierten Umschlag an folgende Anschrift : **SIERRA - DEUTSCHLAND - Robert - Bosch - Str. 32 - D - 63303 - DREIEICH**

LARY 1211

☐ **JA, senden Sie mir bitte kostenfrei den Sierra Katalog.**

Name: ____________ Vorname: ____________

Anschrift: ____________

Postleitzahl: ______ Ort: ____________ Land: ____________



SIERRA®

AUFTAKT...

An dieser Stelle pusten wir gerade eine Kerze aus. PC Action hat Geburtstag! Am 17. Januar 1996 startete die Redaktion in einen hartumkämpften, aber aussichtsreichen Markt. Und mit Erfolg. Noch besser, PC Action hat sich etabliert. Ein Umstand, an dem Sie maßgeblichen Anteil haben, liebe Leser. An dieser Stelle ein herzliches Dankeschön für Ihr Vertrauen, das wir uns in diesem Jahr nach besten Kräften weiterhin sichern wollen.

Doch nicht nur das Magazin, sondern auch die Branche und ihre Produkte haben sich entwickelt, und zwar prächtig. Was sich alles so getan hat, haben wir in einem **Kurzrückblick** über das vergangene Jahr zusammengefaßt. Dabei stößt man auf so manches **Kuriosum**, anderes wieder scheint erst gestern passiert zu sein. Jedenfalls darf sich **1996** als ein weiteres **PC-Spiele-Boom-Jahr** in die Geschichtsbücher eintragen. Noch nie gab es derart viele neue Spiele. Aber: auch noch nie gab es eine derart **ausgeprägte Selektion** im Kaufverhalten. Ein Trend, der sich in diesem Jahr leider fortgesetzt hat. In der Gunst des Verbrauchers stehen nur wenige, zugegebenermaßen hochkarätige Spiele, ganz weit oben. **Das Gros** der Veröffentlichungen steht **wie Blei** in den Händlerregalen. Dabei befinden sich darunter oft ganz **hervorragende Entwicklungen**, die wesentlich **größere Beachtung** verdient hätten.

In dieser Ausgabe beispielsweise überrascht ein weiterer deutscher Spiele-Entwickler mit einer 3D-Engine. Magic Bytes **Have A N.I.C.E. Day** eroberte sich Handumdrehen den **Spitzenplatz** im Rennspiel-Genre. Respekt. Daneben gibt es diesen Monat mit **The Crow** Acclaims erste Filmumsetzung, die sich technisch wirklich sehen lassen kann, und Rowan Softwares **Flying Corps** setzt die Meßlatte für Sierras langerwarteten Red Baron 2 deutlich höher. Schließlich sei Electronic Arts´ **KKND** nicht nur Command & Conquer- oder Warcraft-Fans wärmstens empfohlen. Wir kürten den **Überraschungserfolg** unversehens zum **Test des Monats**. Da das Echtzeit-Strategiespiel aber erst kurz nach Redaktionsschluß eintraf und der **Titel der CD-ROM-Ausgabe** bereits im Druck war, lesen Sie dort noch Flying Corps als Test des Monats aufgeführt. Nach eingehender Betrachtung aber wollten wir Ihnen KKND nicht vorenthalten und betrachten Flying Corps in diesem Monat als zweiten Sieger. Das **Spielejahr 1997** ist damit **super gestartet**, was sich in den nächsten zwölf Monaten voraussichtlich noch ereignen wird, lesen Sie in unserem Special **„Die Hits 1997"**. Wir jedenfalls freuen uns auf ein weiteres Jahr.

Ihr PC Action Team!

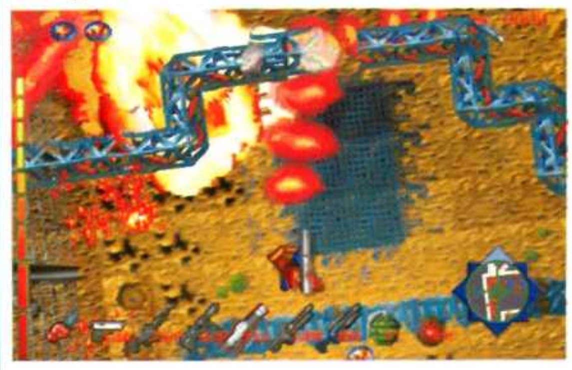
Christian Müller — Christian Bigge — Alexander Geltenpoth



In letzter Minute

Beginnt das neue Jahr als spielerisches Brachland? Mitnichten. Sicher, die ganz großen Super-Hits sind, mit Ausnahme von Dungeon Keeper, erst einmal nicht in Sicht Dennoch bahnt sich eine ganze Reihe kleiner, feiner Spiele den Weg. Die haben es manchmal in sich.

Project Paradise



Ja, was haben sie alles dazugelernt. Bei den neuen Spielen deutscher Designer und Programmierer kommt man aus dem Staunen fast nicht mehr heraus. Auch Ikarion ist mit dem deutschen Steckenpferd Managerspiel und Wirtschaftssimulation groß geworden, zeigt sich jedoch mit dem explosiven Action-Adventure Project Paradise von einer ganz anderen Seite. Das puzzle- und ballerstarke Spiel nehmen wir für die nächste Ausgabe genauestens unter die Lupe.

Magic: The Gathering - Battlemage



Klappe, die erste! Gleich zwei Hersteller versuchen sich derzeit am gleichen Thema. Neben MicroProse versucht sich auch Acclaim an einer akkuraten Umsetzung des erfolgreichsten Karten-Rollenspiels der Welt und eröffnet die Runde. Allerdings entschied man sich zugunsten des Spielablaufs am PC für eine freiere Interpretation des Gathering-Themas und hat dem Spielsystem ein fast schon strategisches Kleid verpaßt.

MDK



Schon seit Monaten im Gespräch ist das Scharfschützen-Actionspiel des Earthworm Jim-Entwicklerhauses Shiny Entertainment. Jetzt endlich scheint es soweit zu sein, daß der mysteriöse, schwarz gekleidete Einzelkämpfer seine Robot- und Alienopfer ins Visier nehmen kann.

SEITE 52

TEST DES MONATS: KKND

Electronic Arts kann uns also doch noch überraschen. Nachdem mit NBA Live 97 die Palette der diesjährigen Sport-Updates komplett ist, präsentiert man jetzt ein knallhartes SVGA-Echtzeit-Strategiespiel. Und Krush Kill`N Destroy hat alles Zeug, um Command & Conquer oder Warcraft 2 den Thron streitig zu machen.

INHALT

RUBRIKEN

SEITE 36

THEMA DES MONATS: Descent to Undermountain

Man kann schon von einem kleinen Boom sprechen. Rollenspiele sind wieder in. Und das vor allem, wenn sie alle neuen technologischen Möglichkeiten nutzen. Interplay bastelt derzeit am ersten SVGA-3D-Rollenspiel aus der Ich-Perspektive. Das mit der hauseigenen Descent 2-Engine ausgestattete Epos setzt nach Stonekeep die große Rollenspiel-Tradition fort.





AKTUELL

VORSCHAU

TESTS

SPIELERFORUM

SPIELETIPS

KURZTIPS

HARDWARE

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 58

TEST: The Crow: City of Angels



Eric Draven - The Crow is back. Zumindest im Kino. Am PC feiert der geheimnisvolle Untote dank Acclaim sein Debüt und prügelt sich durch die düsteren SVGA-Kulissen des Kino-Vorbilds. Ein neues Motion-Capture-Verfahren sorgt dabei für hervorragende Animationen.



SEITE 90

Flying Corps



Rowan Software macht es Sierra wirklich nicht leicht. Die WW I-Flugsimulation Flying Corps glänzt durch eine superschnelle Grafik-Engine und einen abwechslungsreichen Kampagnen-Modus, der dem Spieler viele Freiheiten bietet. Da dürfte Red Baron 2 schon einige Immelmanns hinlegen müssen, um den Verfolger abzuschütteln.

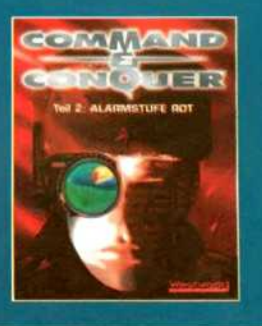


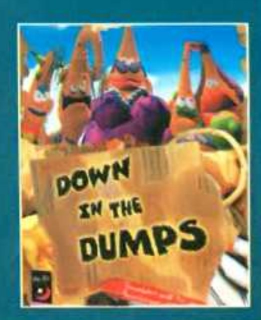
AB SEITE 111

Spieletips zu Privateer 2, C&C Alarmstufe Rot, Down in the Dumps u.v.m.

Komplettlösungen und Spieletips satt! In der Tips & Tricks-Rubrik finden Sie die richtige Hilfe zu den Hits dieses Winters.







DEINE ZUKUNFT SIEHT FINSTER AUS

MDK



EIN RACHEENGEL WIRD SICH VOM HIMMEL STÜRZEN UND GERECHTIGKEIT IN DIE WELT BRINGEN...
NIMM DEIN SCHICKSAL INS VISIER.
Shiny ENTERTAINMENT TM
JETZT FÜR PC CD-ROM
DISTRIBUTED BY
Acclaim®
Entertainment GmbH
http://www.shiny.com

17. Januar 1996: Ein neues PC-Spiele-Magazin erblickt das grelle Neonlicht der Kioskregale. PC Action hatte seinen echten ersten „Erstverkaufstag". Inzwischen hat sich das jüngste Kind der Computec Verlags-Familie prächtig entwickelt. Daran haben unsere Leser einen großen Anteil, und der Redaktion hat es viel Spaß gemacht, Sie über die letzten Monate zu begleiten. Aus diesem Grund lassen wir alle zwölf PC Action-Ausgaben blitzlichtartig noch einmal Revue passieren.

1 Jahr PC Action

DAS WAR 1996



Januar 1996

Debüt: Die **Premiere** der PC Action beginnt mit einem **Paukenschlag**. Als erstes deutsches Magazin berichtet PCA über **Westwoods Ausnahmezustand, Alarmstufe Rot** und **Tiberium Sun**. Die C&C-Hysterie hat gerade ihren Höhepunkt erreicht, dabei wird **Warcraft 2** gerade eben mal getestet. PC Action setzt mit der ausführlichen und hochaktuellen **Tips & Tricks-Rubrik** einen neuen **Standard**. Schon in dieser Ausgabe findet sich die Komplettlösung zu Blizzards Echtzeit-Strategiespiel mit allen Karten der Menschen- und Ork-Kampagne.



Februar 1996

Deadline: Ein Monat des Wartens. Schon mehrmals verschoben und jetzt endlich kurz vor der Fertigstellung verpassen **Wing Commander 4, Descent 2** und **Grand Prix 2** die zweite PCA-Ausgabe nur knapp. MicroProses F1-Spektakel sollte sogar noch fünf weitere Monate auf sich warten lassen. Statt dessen darf PC Action einen ersten Blick auf Sid Meiers **Civilization 2** werfen und organisiert die ersten **SVGA-Screenshots von Grand Prix 2** und ein **Interview** mit dem Rennspiel-Gott **Geoff Crammond.** Das hat die Zocker-Welt noch nicht gesehen: über 60 Seiten Tips & Tricks zu aktuellen Spielen.



März 1996

Sterntaler: Etwas verspätet, aber nichtsdestotrotz in ihrer ganzen Pracht zeigen sich Wing Commander 4, Descent 2, NBA Live 96, die C&C Mission-CD, Civilization und **Grand Prix 2**. Da macht das Redakteursleben wieder Spaß. Letzteres erwies sich jedoch als verfrühter Schnellschuß der Marketing-Abteilung und wird nochmals in Crammonds Programmier-Kerker gegeben. Befund: **Zu langsam!** Dafür überrascht **ID Software** mit der Online-Veröffentlichung des Multiplayer-Demos seines langerwarteten **3D-Action-Spiels**.



April 1996

Online: Seit dem ersten April ist PC Action auch im **Internet** erreichbar. Schon eine Woche vor der Kiosk-Auslage können über die Homepage **(www.pcaction.de)** Auszüge aus dem aktuellen Magazin eingesehen werden. **Indy Jones** feiert in seinen **Desktop Adventures** ein **zweifelhaftes Comeback** am PC, doch mit **Pulse Entertainment** erhebt sich ein neuer Stern am Entwicklerhimmel. **Bad Mojo**, das Kakerlaken-Adventure scheint der **Überraschungs-Hit** des Jahres zu werden. Zugleich läßt PC Action in einem **spektakulären Gewinnspiel** über das Heft verteiltes Ungeziefer zählen.



Mai 1996

Prozent-Sternstunde: In der deutschen Magazin-Landschaft wird eine leidenschaftliche **Diskussion** über neue **Wertungssysteme** geführt. Ganz **bewußt** hält PC Action an der **vertrauten und nachvollziehbaren Prozentwertung** fest. Zugleich kommt die Redaktion den Forderungen der Leser und der Spiele-Industrie nach und führt mit der **Goldenen PC Action CD-ROM** eine Auszeichnung für **besonders herausragende Spiele** ein. Spielerisch setzen im Frühling Blue Bytes **Siedler 2** und Interplays **Conquest of the New World** die Akzente. Noch eine Premiere: **Chris Roberts** ist der erste Stargast des **interaktiven Interviews** auf der Cover-CD-ROM.



Juni 1996

Doppelpackung: PC Action wieder in der **Vorreiter-Position**. Erstmals befinden sich auf einem deutschen Spiele-Magazin **zwei Cover-CD-ROMs**. Neben den Demo- und Update-Inhalten gibt die Redaktion einen Einblick in den größten Spielplatz der Welt, der **E3-Messe** in Los Angeles. Neu strukturiert werden außerdem die Vorschau- und Test-Artikel mit dem **Thema des Monats** und dem **Test des Monats**. Auf mindestens **sechs Seiten** werden neue Spiele auseinandergenommen. Außerdem geben Alexander Geltenpoth, Christian Bigge und Christian Müller ihre Genre-Vorlieben preis. Als „Genre-Agenten" führen sie ab sofort Interessierte durch entsprechende Heft-Inhalte.



Juli 1996

Sommerloch ade: Eine Legende ist tot. PC Action gelingt es als erstem deutschen Magazin, **ID Softwares** neue **3D-Monsterhatz** ausführlich **zu testen**. Doch die 3D-Revolution hat erst begonnen und Core Design und **Tomb Raider** werfen ihre Schatten bereits voraus. Mit Echtzeit- und Adventurespaß **Z** und **Normality** verlieren die Sommerferien endgültig den Schrecken der Spiele-Ebbe. Lucas Arts meldet sich mit Afterlife zurück. Neuartig: In **„Offenen Briefen"** wenden sich **geplagte Spiel-Protagonisten** an PC Action mit der Bitte, ihren Kummer über die Programmierer öffentlich kundzutun.



August 1996

Komplettierung: Die **Hardware-Rubrik** feiert mit einem ausführlichen Soundkarten-Test ihren **Einstand**. Zeitgleich werden für besonders empfehlenswerte Produkte die **Redaktions-Empfehlung** und der **Redaktions-Preis-Tip** eingeführt. **Erin Roberts** läßt im Thema des Monats erstmals mit **Privateer The Darkening** aufhorchen und zeigt seinem Bruder, wie man´s macht. **Fünf Monate** nach dem ersten Versuch legt MicroProse die **endgültige Fassung** von **Grand Prix 2** vor und definiert die Maßstäbe für Rennspiele endgültig neu. Die Tips & Tricks-Rubrik erlebt mit den detaillierten Lösungskarten zu Bitmap Brothers´ Z einen neuen Höhepunkt.



September 1996

Geknackt: PC Action ist es gelungen, seit langen Jahren einmal wieder in die **heiligen Hallen** von **LucasArts vorzudringen**. Die Beute sind exklusive **Informationen, Fotos** und **Screenshots** von Top Secret-Entwicklungen wie **Outlaws, X-Wing vs. TieFighter** und **Jedi Knight**. Blizzards Diablo offenbart im **Thema des Monats** schon in der ersten Alpha-Fassung sein ganzes **Potential**. Daß es bis ins neue Jahr dauern würde, hätte niemand gedacht. Warner Interactives **Creatures** scheinen dem strapazierten Begriff **„künstliches Leben"** erstmals **ernsthaft** Leben einzuhauchen. Außerdem: **PC Action** gibt es ab diesem Monat auch **ohne CD-ROM** für nur **DM 4,90**.



Oktober 1996

Goldener Herbst: Die Weihnachtswelle rollt, und die Hersteller ballern ihre Spiele in die Regale. Alleine im Oktober gibt es **vier Goldene PCA CD-ROM** für **Bleifuß 2, Orion Burger, Schleichfahrt** und **NHL 97. Psygnosis´Formel 1** schwimmt mit FIA-Lizenz auf der Rennspiel-Welle. Im **neuen Spielerforum** veranstaltet PC Action zu den Publikumslieblingen C&C, Warcraft 2, Z und Grand Prix 2 große **Leser-Wettbewerbe**, die sich als Renner erweisen sollen. Wichtigste **Neuerung** ist die Einführung des **PC Action Prüfstands**. Im neu eingerichteten **Hardware-Labor** werden **hardware-intensive Spiele** auf **Verwendungsfähigkeit** auf den gängigsten PC-Systemen **geprüft.**



November 1996

Gut verpackt: So präsentiert sich die **neue Covergestaltung** mit **integrierter CD-ROM-Tasche**. Die Entwickler kennen derweil kein Halten mehr. **Über 40 Spiele** hat die Redaktion in diesem Monat unter die Lupe nehmen müssen. **C&C Alarmstufe Rot, Privateer The Darkening, Tomb Raider** und **FIFA 97** halten alle Beteiligten in Atem. Klasse, endlich wieder gute Spiele! **Fast**, jedenfalls. Denn mit dem Bundesliga Manager 97 steht auch die Enttäuschung des Jahres ins Haus. Eine vertauschte Master-CD-ROM auf dem Weg ins Preßwerk beschert den Super-GAB (Größter Anzunehmender Bug). Doch Software 2000 gelobt Patch-Besserung.



Dezember 1996

Füllhorn: Wieder erscheinen diesen Monat über **40 neue Spiele.** Glücklicherweise stimmt bei den meisten auch die Qualität. **Diablo** erweist sich als das prophezeite **Sucht-Spiel.** Kaum zu glauben: **DSA 3** ist doch noch fertig geworden. Ein erster Blick auf **Lucas Arts** neues **Star Wars-Strategiespiel Rebellion** nimmt vorweg, daß 1997 ganz im Zeichen der Kult-Trilogie stehen wird. Neben **Jedi Knight** werden vor allem die renovierten Kinofilme in der Special Edition für Aufsehen sorgen. Währenddessen versinkt die **Hardware-Redaktion** in Kabeln, Steckern und Arbeit. Sage und schreibe **69 Joysticks, Pads und Lenkräder** werden in dieser Ausgabe getestet.

Abenteurer!



88% PC Joker
1/97



90% PC Games
1/97



87% PC Action
12/96



87% Power Play
1/97



EIDOS
INTERACTIVE

INTERAKTIVER FILM ACTION ADVENTURE FLUGSIMULATION

Christian Müller

Zwischen den Jahren und über den Jahreswechsel tut sich bekanntermaßen wenig in der Branche. Gott sei Dank haben aber nicht alle die Seele baumeln lassen. Insbesondere aus dem Bereich der Flugsimulationen läßt sich mit Jetfighter 3 und vor allem Flying Corps einiges Neues vermelden. Und schon sind mit Flight Unlimited 2 und TFX 3 weitere interessante Entwicklungen in Sicht. Die Abenteurer jedoch scheinen sich momentan leider im Winterquartier kommende Adventures vorzubereiten.





Flight Unlimited 2

Nach einem Ausflug ins Action-Strategie-Genre kehrt Looking Glass zu seinen Wurzeln zurück. Flight Unlimited ist sicher eine der am schönsten anzuschauenden Flugsimulationen und befand sich auf einem hohen technischen Stand. Allerdings mangelte etwas an Motivations-Elementen, die die Vögel in der Luft und den Spieler am Monitor hielten. Mit dem Nachfolger soll sich das nun ändern. 25 Aufgabenstellungen aus der zivilen Luftfahrt müssen gemeistert werden. Dazu zählen Rettungseinsätze, gefährliche Wetterbedingungen und Notsituationen. Neben einer noch realistischeren Grafik-Engine und insgesamt 45 anfliegbaren Flughäfen rund um die San Francisco Bay Area bietet Flight Unlimited 2 auch sechs neue zivile Flugzeuge: Cessna 172, Piper Arrow, Beech Baron, Grob Segler, De Havilland Beaver, P-51D Mustang. Looking Glass hofft, die Entwicklung bis zur Jahreshälfte abgeschlossen zu haben.

Jane: Alles für Flieger-Freunde

Seit kurzem ist die Web-Site von Jane´s Combat Simulations (Electronic Arts) zu einem interessanten Anlaufpunkt für alle Freunde militärischer Flug-Simulatoren geworden. Mit neuester Java- und Shockwave-Technik ausgestattet, erfährt man hier alles über erschienene oder in Arbeit befindliche Titel, kann sich im Nachrichtenforum austauschen, eine Datenbank durchforsten oder mit den Programmierern per E-Mail in Kontakt treten. Erreichbar ist der reichhaltige Fundus unter http://www.janes.ea.com.



Jazz Jackrabbit

Epic hat endlich ein Einsehen mit allen Karnickel-Liebhabern und bringt den Nachfolger des fulminanten Jump & Run-Spiels, das um zahlreiche Features und technische Kabinettstückchen erweitert wurde. Der grüne Power-Hase heizt nun via achtfachem Parallax-Scrolling durch die zahllosen Levels, und wem dies noch nicht genügt, der kann mittels des beigefügten Level-Editors eigene haarsträubende Kreationen schaffen. Aber auch





GERÜCHTE

3Dfx Interactive mit 128 Bit 3D-Beschleuniger

Das Wettrüsten geht weiter. Die **Hercules Stingray 128/3D** wird die erste Grafikkarte sein, die den neuen **3D-Beschleuniger-Chip Voodoo Rush** trägt. Die Neuentwicklung übertrifft den bisherigen Klassensieger Voodoo bei weitem an Leistung: **45 MegaPixel/Sek., 1 Mio. texturierte Polygone/Sek.** sprechen eine deutliche Sprache. Die Stingray soll schon bis März im Handel sein. Der US-Preis liegt bei **$ 299,-**.

ION Storm, das neue ID Software

Nachdem ID-Mitbegründer **John Romero** ID Software bereits Mitte letzten Jahres den Rücken kehrte, um seine eigene Firma ION Storm zu gründen und Jay Wilbur in den „Ruhestand" gegangen ist, scheint beim 3D-Action-Spezialisten der Ausverkauf weiterzugehen. Zum Ende des Jahres haben der **Vertriebs- und Marketing-Chef Mike Wilson** und der **Projekt Manager und Programmierer Shawn Green** ID ebenfalls verlassen. Das Pikante daran ist, daß beide noch im Januar ihre neuen Stellen **bei Romeros ION Storm** antreten.



Programmierer verlieben sich in Flugzeug

Sie scheint ja wirklich das Lieblingskind aller Flugsimulator-Designer zu sein, die **F-22 Lightning 2**. Dabei wird der moderne Kampfjet der US-Luftwaffe erst dieses Jahr offiziell in den Dienst gestellt. Jedenfalls bastelt mit **DID** bereits der dritte Entwickler (NovaLogic, Mission Studios) an einer Simulation des Flugzeugs. In **TFX 3** wird aber auch die Möglichkeit bieten, den Luftkampf als **Pilot** einer **AWACS-Maschine** oder als **Kommandant** einer **Luftwaffen-Basis** mitzuerleben.



HIT-COUNTDOWN

ACTION

Titel	Hersteller	Termin
DF2: Jedi Knight	LucasArts	Feb 97
Into the Shadows	Triton	Feb 97
MDK	Shiny Entertainment	Feb 97
X-Wing vs. Tie Fighter	LucasArts	Mär97

ADVENTURE

Titel	Hersteller	Termin
Blade Runner	Westwood	n.n.b.
Ecstatica 2	Psygnosis	Feb 96
King's Quest 8	Sierra	Jun 97
Monkey Island 3	LuvasArts	Apr 97
Outlaws	LucasArts	Feb 97
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Mär 97
Starfleet Academy	Interplay	Feb 97
Star Trek: Generations	MicroProse	Sep 97
The City of the Lost Children	Psygnosis	Feb 97
Woodruff 2	Sierra	Feb 97

SIMULATION

Titel	Hersteller	Termin
Comanche 3	NovaLogic	Feb 97
Falcoon 4.0	MicroProse	Feb 97
Flying Unlimited	Looking Glass	Jun 97
Red Baron 2	Sierra	Jun 97

INTERAKTIVER FILM

Titel	Hersteller	Termin
Akte X	Fox Interactive	Jun 97
Phantasmagoria 2	Sierra	Jan 97

an Multiplayer-Spaß wurde gedacht. In vier verschiedenen Spielvarianten können bis zu vier (!) Spieler via Splitscreen an einem PC oder bis zu acht Spieler im Netzwerk gegeneinander antreten. Dabei dürfte die SVGA-Grafik in 640 x 480 Bildpunkten für ausreichend Übersicht sorgen. Jazz Jackrabbit 2 soll Mitte 1997 erhältlich sein.

Pro Pinball - Timeshock

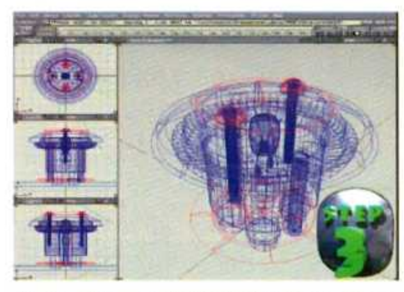
Schon mit dem ersten Spiel der Pro Pinball-Reihe konnte Empire unter den Flipper-Fans für Aufsehen sorgen. Mit Timeshock soll das Genre jetzt vor allem in grafischer Hinsicht zu einem neuen Höhenflug ansetzen. Zwar bietet man wieder nur einen Flippertisch, allerdings ist dessen Umsetzung in allen Belangen einer erstklassige Simulation. Schon mit einer 2 MB-Grafikkarte werden jetzt Auflösungen von 1.600 x 1.200 Bildpunkten bei 256 Farben erreicht, eine 8 MB-Karte stellt den Flipper dann sogar in Echtfarben dar. Timeshock kann aus acht verschiedenen Perspektiven gespielt werden, man hört das harte Rollen der Stahlkugel auf der Tischoberfläche, während Soundeffekte und Musik in Dolby Surround wiedergegeben werden. Ein Super-Zoom-Modus erlaubt es sogar, jeden Winkel der Rampen, Bumper und Ball Lock-Mechanismen genauestens unter die Lupe zu nehmen.



1. Zu Beginn müssen alle Bauteile eines Original-Flippers und ihre Position zueinander exakt vermessen werden.



2. Als vereinfachte Modelle werden sie im Computer gespeichert, um das Design eines neuen Tisches einschätzen zu können.



3. In einem 3D-Grafik-Programm werden zu den Bauteilen auch die kleinsten Details hinzugefügt, wie z. B. Schraubenköpfe.



4. Zuletzt wird das Drahtgittergerüst mit Materialtexturen überzogen und wieder in das Table-Design eingefügt.

IM HEFT

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.

WIRTSCHAFTSSIMULATION SPORT RENNSPIEL

Christian Bigge

Der Überraschungshit zum Jahreswechsel gelingt Magic Bytes. Mit Have A N.I.C.E. Day treten die Gütersloher den Beweis an, daß High Performance-Rennspiele auch für deutsche Entwickler kein Problem mehr darstellen. Sportlich ambitionierte Zocker erfreuen sich zudem am EA Sports-Nachzügler NBA Live 97, wieder einmal lieferten die Kanadier eine Galavorstellung ab, was auch Microsoft neidvoll anerkennen muß. Immerhin zeigt sich Billy Boys Spieleschmiede mit NBA Full Court Press von ihrer bislang stärksten Sportseite, auch wenn wir auf den ganz großen Wurf wohl noch etwas warten müssen. Wer doch lieber im Kreis herum fährt, sollte einen Blick auf Nascar Racing 2 werfen oder gleich auf The Need For Speed 2 warten, das im Frühjahr ins Haus steht.

Bundesliga Manager 97

Noch einmal der **BM 97**! **Software 2000** will zur nächsten Ausgabe das Update 1.2.4 fertigstellen. Daher haben wir uns entschlossen, den Nachtest des Fußball-Managers um eine weitere Ausgabe zu verschieben. Bisherige Tests mit dem Update 1.2 würden das Programm auf jeden Fall bereits in den Bereich einer 80%-Wertung hieven und damit zur Kaufempfehlung werden lassen, weil die relevantesten Bugs inzwischen behoben wurden. **Hattrick Wins** von **Ikarion** läßt indes weiter auf sich warten. Wir rechnen jetzt im Februar mit der Testversion des BM97-Konkurrenten.

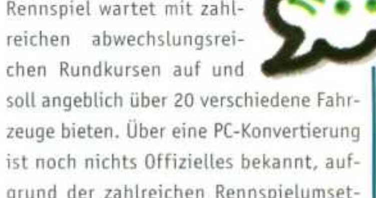


Monster Trucks

Nach dem etwas mäßigen Versuch von **Microsoft**, Deutschland in **„Monster Truck Madness"** zu versetzen, nimmt sich nun auch **Psygnosis** den PS-Giganten an. Das Entwickler-Team von Reflections, u.a. verantwortlich für **Destruction Derby**, will mit **Monster Trucks** die Begeisterung für die uramerikanischen Ungetüme schüren. Mit einer Auswahl von mehr als 20 Fahrzeuge mit unterschiedlichen Fahreigenschaften dürfen Sie eine Langstrecken-Rally absolvieren, Arena- oder Stunt-Wettbewerbe bestreiten oder in kurzen Time Trials auf Bestzeit-Jagd gehen. Echtzeit berechnete 3D-Landschaften sollen völlige Bewegungsfreiheit garantieren und wurden mit Wetterwechseln und diversen Terrain-Typen garniert. Eine 8-Spieler-Netzwerk-Option wird ebenfalls mitgeliefert. Im Februar dürfen Sie wahrscheinlich Ihren Zündschlüssel bereitlegen.



GERÜCHTE



Mit **Rally Cross** plant Psygnosis seinen nächsten Hit für die PlayStation. Das Rennspiel wartet mit zahlreichen abwechslungsreichen Rundkursen auf und soll angeblich über 20 verschiedene Fahrzeuge bieten. Über eine PC-Konvertierung ist noch nichts Offizielles bekannt, aufgrund der zahlreichen Rennspielumsetzungen der Frankfurter kann dies jedoch nicht ausgeschlossen werden.

Gerüchten zufolge soll **Sega Enterprises** das letzte Finanz-Quartal mit einem Verlust von 200 Mio. US-Dollar abschließen. Insider würden das auf die offensive Preispolitik bei der Saturn-Konsole und das gleichzeitige Abbrechen des Mega Drive-Marktes zurückführen. Quelle: Gamefan Online.

Na endlich! Nachdem **Pete Sampras Tennis** von **Codemasters** noch auf sich warten läßt, nimmt sich jetzt auch **Ocean** dieses beliebten Sports an. Bei **Breakpoint Tennis** sollen Sie die 20 wichtigsten Turniere der Welt mit Ihrem eigenen Charakter durchspielen können. Der erste Aufschlag soll angeblich noch im März erfolgen.

Mit **Jonah Lomu Rugby** wagt **Codemasters** einen neuen Versuch, die relativ unpopuläre Sportart professionell auf den PC-Monitor zu bannen. Erste Grafiken lassen auf gute Qualität hoffen. Ob das Spiel 1997 auch in Deutschland erscheint, bleibt allerdings fraglich.

HIT-COUNTDOWN

SPORT

Titel	Hersteller	Termin
Actua Golf	Gremlin	1. Quartal 97
British Open	Looking Glass	1. Quartal 97
Bot-Soccer	Caps	1. Quartal 97
Caddyhack	Virgin	1. Quartal 97
Jack Nicklaus 4	Accolade	Januar
NBA Jam Extreme	Acclaim	1. Quartal 97
NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	1. Quartal 97
PGA Tour Golf 97	EA Sports	1. Quartal 97
Sampras Extreme Tennis	Codemasters	1. Quartal 97
SimGolf	Maxis	Januar
Space Jam	Acclaim	Februar
The Golf Pro	Empire	1. Quartal 97
UEFA Champions League 97	Philips Media	1. Quartal 97

WISIM

Titel	Hersteller	Termin
Al Capone	Magic Bytes	1. Quartal 97
Citizens	MicroProse	1. Quartal 97
Flughafen-Manager	21st Century	1. Quartal 97
Hattrick Wins	Ikarion	Februar
Herrscher der Meere	Attic	Januar
Theme Hospital	Bullfrog	März

RENNSPIEL

Titel	Hersteller	Termin
Dare Devil Derby	Mindscape	1. Quartal 97
Demon Driver	Philips Media	1. Quartal 97
Formel 1	Psygnosis	1. Quartal 97
Interstate '76	Activision	1. Quartal 97
Mario Andretti Racing 97	EA	Januar
Maximum Roadrace	Gametek	1. Quartal 97
Maxx	Greenwood	Januar
MicroMachines 3	Codemasters	1. Quartal 97
Monster Trucks	Psygnosis	Februar
Test Drive: Off Road	Accolade	Februar
Vette	MicroProse	1. Quartal 97
Wipeout XL	Psygnosis	1. Quartal 97
X-Car	Bethesda Softworks	1. Quartal 97

Der Planer 2 - Missions-CD



Zum Preis von rund DM 30,- bietet **Greenwood** ab sofort eine **Missions-CD** für **Der Planer 2** an. Auf dem Silberling enthalten sind 20 neue Missionen der Kategorie „mittelschwer bis ultrahart". Zusätzlich bauten die Bochumer gleich ein paar Upgrades für das Hauptprogramm ein. Die Online-Hilfe und verschiedene Spieledaten können jetzt auch ausgedruckt werden, Personalversetzungen, Fahrzeugrückführungen und Fachkalkulationen sind möglich. Außerdem spendierte Greenwood noch einmal sechs neue CD-Audiotracks.

Test Drive: Off Road

Die Test Drive-Reihe von Accolade gehörte schon zu Amiga-Zeiten zu den Klassikern des Rennspiel-Genres. Mit Test Drive: Off Road wollen die Amerikaner nun diese Serie im zeitgemäßen Outfit auf dem PC wieder aufleben lassen. Diesmal bewegen Sie acht unterschiedliche Vehikel abseits der Highways durch unwegsames, in Echtzeit berechnetes Gelände. Gegen drei Rivalen kämpfen Sie sich durch ein Rennen über zahlreiche Checkpoints, wobei Sie Ihren Weg frei wählen können und auch kleinere Crashs erlaubt sind. Neun verschiedene Kameras sollen das Geschehen fernsehgerecht einfangen, für den Soundtrack verpflichtete man die Kult-Band Gravity Kills, die schon für die Filmusik von Mortal Combat und Escape From L.A. verantwortlich zeichneten. Im Februar will Accolade Sie Staub schlucken lassen.



Space Jam

Augenblicklich scheint wohl kein Sportspiel-Entwickler am Thema Basketball vorbeizukommen. Nachdem wir Ihnen bereits in der letzten Ausgabe **NBA Jam Extreme** von **Acclaim** angekündigt hatten, folgt schon der nächste Streich der Amerikaner. In **Space Jam** eiern sich Superstar Michael Jordan und die Cartoon-Helden Bugs Bunny, Daffy Duck und Tweety die braune Ledermurmel zu. Daß es bei dem abgefahrenen Dunk-Spektakel nicht immer ganz ernst zugeht, versteht sich dabei fast von selbst. Zahlreiche Special Moves, versteckte Charaktere mit besonderen Eigenschaften und ein Mehrspieler-Modus sollen die notwendige Spielmotivation liefern. Im Februar werden Sie wissen, ob sich der teuerste Basketball-Spieler der Welt die wildgewordenen Toons vom Leibe halten kann.





IM HEFT

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.

ROLLENSPIEL

STRATEGIE

Alexander Geltenpoth

1997 dürfte für Rollenspieler ein ganz großes Jahr werden. Zahlreiche unterschiedliche Spiele des Genres sollen dieses Jahr fertig werden. Außerdem erobern endlich auch die Rollenspiele das Multiplayer-Feature für sich. Diablo und Meridian 59 haben den Anfang gemacht, schon jetzt steht fest, daß Descent to Undermountain und Ultima Online folgen werden. Strategiespieler müssen sich sowieso keine Sorgen machen. Wer schon Command Conquer 2 durchgespielt hat, sollte einen Blick auf KKND von Electronic Arts werfen. Fantasy-Liebhaber warten vielleicht doch noch auf Dungeon Keeper, das jetzt wirklich kurz vor der Veröffentlichung steht.

Nachtrag

Diablo - die Wertung

Nachdem die endgültige Vollversion doch erst Anfang Januar erhältlich war, entschlossen wir uns, Diablo letzte Ausgabe noch ohne endgültige Wertung zu testen. Natürlich holen wir die Wertung hiermit nach. Zum einen ist der Storymodus doch um einiges interessanter als bisher angenommen. Allerdings benötigt man „nur" ungefähr 20-30 Stunden, bis man Diablo selbst gegenübersteht. Es ist leider nicht möglich, Charaktere zwischen Single- und Multiplayer-Spielen zu wechseln oder mit dem Singlespieler-Charakter ins Internet zu ziehen. Charakterdaten können auch nicht kopiert werden. Sehr gelungen ist auch das Battlenet. Das Programm sucht sich selbständig die beste Verbindung zu einem Battlenet-Server. Dort kann der Spieler mit gleichgesinnten chatten. Sämtliche laufenden Spiele, an denen noch keine vier Spieler beteiligt sind, stehen aufgelistet zur Verfügung. Der besondere Clou: auf die Qualität der Verbindung zu den einzelnen Spielen wird man sofort hingewiesen, wodurch sich das sogenannte „Lag" (das Spiel gerät immer wieder ins Stocken) in Grenzen hält oder gar ganz vermeiden läßt. Passen Sie auf Battlenet-Mitspieler auf, sie könnten es auf Ihre Ausrüstung abgesehen haben! Ein Deathmatch ist nämlich ohne Vorankündigung jederzeit möglich. Diablo gehört auf alle Fälle technisch und inhaltlich zur Spitzenklasse. In der nächsten Ausgabe bieten wir Ihnen einen Games Guide mit nützlichen Tricks zum Einzel- und Mehrspieler-Modus.



Grün bedeutet, die Verbindung zum Mitspieler wäre sehr gut.



Die Drachen in der Hölle gehören noch zu den harmlosen Monstern.

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 4 Sp. Netzwerk, Internet		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB (DirectX 3.0)
Sprache:	englisch/sehr leicht	CD/HD:	600 MB/2 MB
Hersteller:	Blizzard/Bomico	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 92%	Sound: 87%	Genre:	Action-Rollenspiel

91%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Technisch perfektes Hack´n´Slay auf höchstem Niveau* «

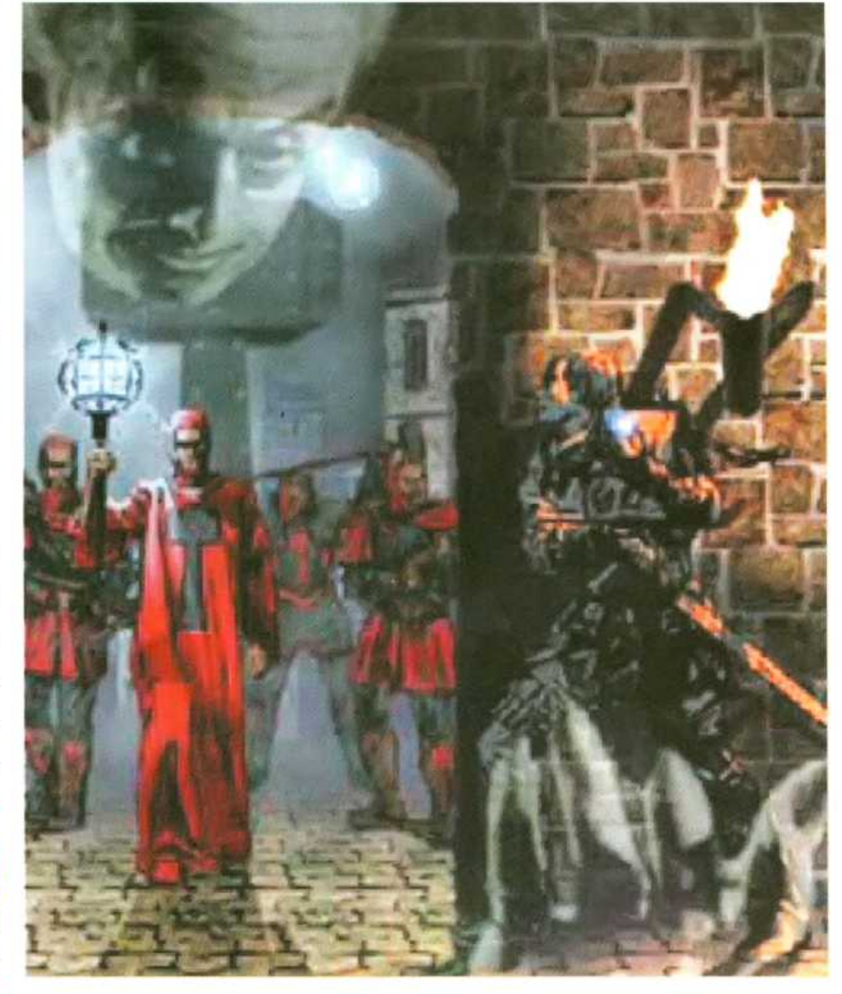
Dark

Ultima Underworld gehört wohl selbst heute noch zu den respektablen Rollenspielen. **Warren Spector**, einer der Produzenten von **Ultima Underworld**, arbeitet jetzt für **Looking Glass** an **Dark**. Das 3D-Rollenspiel aus der Ich-Perspektive soll nicht nur über phantastische Grafik verfügen, sondern auch eine perfekte Story enthalten, die sich dynamisch mit den Aktionen des Spielers entwickelt. Looking Glass ist bekannt für hervorragende Grafik-Engines. Ein genauer Veröffentlichungstermin für **Dark** steht noch nicht fest.

Gelungene Atmosphäre durch ausgezeichnete Grafik. Man beachte das realistische Spiel zwischen Licht und Schatten (rechts).







GERÜCHTE



Der **Betatest** zu **Ultima Online** von **Origin** startet voraussichtlich erst **März**. Mit der Vollversion ist damit frühestens im Juni bis Juli zu rechnen.

Simtex, eine der größten Softwareschmieden von **MicroProse**, kündigen **Civilization 3** und **Master of Magic 2** an. Dazu muß allerdings gesagt werden, daß **Sid Meier** nicht mehr an der Entwicklung von Civilization 3 beteiligt ist.



Planetenverteidigungen müssen gegen invasierende Flotten und Spionagesatelliten errichtet werden, ansonsten müssen Sie bald den Feind auf Ihrem eigenen Planeten in der Feldschlacht besiegen.

Imperium Galactica

Im dritten Jahrtausend leidet die Erde hauptsächlich unter der Überbevölkerung. Sämtliche Probleme scheinen mit der Erfindung des Hyperspace-Antriebs gelöst. Doch das schnell wachsende Sternen-Imperium läßt sich nur schwer regieren. Etliche außerirdische Rassen warten nur auf ein Zeichen der Schwäche, um die Menschheit mit Krieg zu überziehen. **Imperium Galactica** soll ein **Echtzeit-Strategiespiel** im Stil von **Master of Orion** werden. Über 100 Planeten, auf denen jeweils mehrere hundert Gebäude stehen können, müssen verwaltet werden. Dazu kommt der Bau und die Leitung einer Sternenflotte, technische Entwicklungen, Diplomatie mit bis zu sieben außerirdischen Rassen sowie Weltraum- und Bodenschlachten. Imperium Galactica dürfte noch 1997 erscheinen.



Dreidimensionale Gefechte in Echtzeit in einem Strategiespiel.

IM HEFT

Auf diesen Seiten finden Sie alle aktuellen Genre-Themen im Heft.

HIT-COUNTDOWN

STRATEGIE

Titel	Hersteller	Termin
Dungeon Keeper	Bullfrog	März '97
Pax Imperia 2	THQ	April '97
Magic: The Gathering	Interplay	1. Quartal '97
Magic: The Gathering	MicroProse	1. Quartal '97
StarCraft	Blizzard	4. Quartal '97

ROLLENSPIELE

Titel	Hersteller	Termin
Lands of Lore 2	Westwood	3. Quartal '97
Descent to Undermountain	Interplay	2. Quartal '97
Fallout	Interplay	2. Quartal '97
Return to Krondor	7th Level	1. Quartal '97
Betrayal at Antara	Sierra	1. Quartal '97
Ultima 9	Origin	März '97
Ultima Online	Origin	Juli '97
Dark Earth	Kalisto	März '97

DIE ETWAS ANDERE HITPARADE



KULTIG! Eric Draven ist die Krähe, und er ist nicht nur im Kino, sondern auch am PC teuflisch cool.



SCHNITTIG! Magic Bytes Muscle Cars haben den Charme von Matchbox und die Power eines Referenz-Rennspiels.

WINDIG! Flying Corps läßt die Welt der tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten hautnah miterleben.



SÜCHTIG! Electronic Arts' Überraschungs-Coup KKND läßt die Echtzeitstrategie-Fans weiter an der Maus hängen.

BOMBIG! Endlich gehen auch die NBA-Stars in EAs 97er Saison, und am Monitor steht man mitten auf dem Parkett.

SPASSIG! Klaymens originelle Abenteuer in Neverhood sind gespickt mit Gags und Originalität.



MERKWÜRDIG! Weshalb nimmt sich denn bitte niemand einer guten deutschen Wirtschaftssimulation mit moderneren Mitteln an?

ÜBERFLÜSSIG! Street Racer war ein gutes 16 Bit-Videospiel - vor zwei Jahren. Wer will das angesichts F1GP2 oder Sega Rally noch sehen?







TRAURIG! Der Special Effects-Film der letzten Jahres, Dragonheart, wurde verdigitalisiert. Sieht Dennis Quaid so aus?

UNNÖTIG! Die Neuauflage von FX-Fighter Turbo geht im Vergleich mit der Genre-Konkurrenz gleich in der ersten Runde zu Boden.



3D-Blaster PCI

Der schon lange angekündigte Creative Labs 3D Blaster für den PCI-Bus ist endlich in der Redaktion eingetroffen. Die PCI-Karte besitzt vier MByte EDO-RAM mit 50 ns Zugriffszeit und arbeitet mit dem brandneuen 3D-Beschleuniger Vérité von Rendition. Dieser Grafikprozessor beschleunigt sowohl 2D-Anwendungen unter Windows 95 als auch 3D-Spiele, die Direct3D unterstützen. Außerdem sind zahlreiche Spieletitel angekündigt oder bereits lieferbar, die auch ohne Microsofts API direkt mit dem Vérité kommunizieren - so auch der aktuelle 3D-Knaller von id Software. Mit Unterstützung durch den 3D Blaster läuft das 3D-Spiel auch mit einem Pentium 100 in den hohen Auflösungen bis 768 x 576 beeindruckend flott. Dank bilinearem Filter ist die Grafikqualität phantastisch: Beim Heranzoomen an ein Objekt trübt keinerlei Klötzchengrafik den guten Eindruck. Das Spiel läuft trotz eingeschaltetem bilinearen Filter rund 40 Prozent schneller als das Original. Auch die 2D-Leistungen der Karte unter Windows 95 wußten zu überzeugen. Creative Labs verlangt für den 3D-Blaster inklusive Vollversionen von Fatal Racing, Flight Unlimited, Rebel Moon und Actua Soccer 449,- Mark. Eine eingeschränkte Version von Battle Arena Toshinden zählt ebenfalls zum Lieferumfang. An den Treibern darf Creative noch arbeiten, denn gelegentliche Abstürze trübten den sonst guten Gesamteindruck.
Info: Creative Labs: Tel. (089) 99 28 71-0, Fax (089) 99 28 71-22



Der 3D-Blaster von Creative Labs verdient die Bezeichnung 3D-Beschleuniger zu Recht. Außerdem ist die Bildqualität der getesteten Spiele dank bilinearem Filter ausgezeichnet.



News Splitter

◆ **Soft-Synthesizer:** Yamaha bringt in Kürze eine softwaremäßige Emulation eines XG-kompatiblen Wavetable-Synthesizers als Plug-In für den Netscape Navigator heraus. Unter http://www.ysba.com/midplug_index.html finden Sie eine kostenlose Betaversion des Synthies zum Probehören.

◆ **Neue Virge-Versionen:** S3 kündigt zwei weitere Versionen des Grafikprozessors an, die 3D-Spielen endlich Beine machen sollen. Geplant ist der VirgeDX mit DRAM-Unterstützung sowie der VirgeGX, der mit dem schnelleren SGRAM arbeitet. Beide Versionen unterstützen einen 170-MHz-RAMDAC.

◆ **Soundprozessor von S3:** FM- und Wavetable-Synthesizer sowie ein Soundblaster Pro-kompatibler Klangerzeuger sind beim neuen Prozessor SonicVibes von S3 in nur einem Chip integriert. Der Prozessor arbeitet erstmalig für einen Soundprozessor über den PCI-Bus mit dem RAM des Rechners, was die Kosten einer Soundkarte erheblich reduzieren wird und außerdem die Systembelastung während der Wiedergabe deutlich verringert.

◆ **Virtual Reality:** Die 3D-Shutterbrille Cyberboy von Woobo Electronics hat neben den zwei LCD-Displays - die das Bild in Sekundenbruchteilen vom linken auf das rechte Auge lenken - auch einen eingebauten Kopfhörer und wird an eine serielle Schnittstelle angeschlossen. Der Cyberboy kostet zusammen mit Descent II und Depth Dwellers 249,- Mark. Eine zusätzliche Brille ist für 100,- Mark erhältlich.

◆ **Spielsachen:** Die französische Firma Guillemot, die gerade mit ihrer 64-stimmigen Soundkarte für Furore sorgt, erweitert ihre Produktpalette um eine Reihe von Joysticks, Gamepads sowie ein Lenkrad für den PC.

PC Action im Abo

für sensationelle DM 79.90

Bringt Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Juwel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC ACTION-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: Die Juwel-Cases werden ohne Inhalt geliefert! Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine.



Als Dankeschön: CD-Ständer mit 12 Juwel-Cases

PC ACTION - das Profi-PC -Spielemagazin - im Abo:

- Jeden Monat über 50 Seiten GAMES GUIDES zu aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller Spielehits.
- Auf CD-ROM - alles was ein Spielerherz begehrt: Demos, Updates, Patches, Codes, Levels, Maps, Schummelsoftware....
- Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.
- Sie versäumen keine Ausgabe und erhalten so ein lückenloses Sammelwerk.

Einfach Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abbschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

☒ JA, ich will das PC Action-Abo mit CD-ROM.
(DM 79,90/ Jahr (= DM 6,66/ Ausgabe); Ausland 103,90/ Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Als Dankeschön erhalte ich den CD-Ständer + 12 Juwel Cases (Artikel-nummer 1086). Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs. Ich erhalte das PCA-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Datum 1.Unterschrift

*Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH &Co.KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.*

Datum 2.Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Rechnung

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

3380



POWER PLAY:
Sehr schöne Grafikengine, die die Ballerei von der Masse der 3D-Konkurrenten abhebt.
PC PLAYER:
Action Fans: Installieren und staunen!
UNIVERSUM

400.000 mal C&C 2

Hamburg. Seit dem offiziellen Erscheinungstermin am 29. November 1996 verkaufte sich der Strategiehammer `Command & Conquer Teil 2: Alarmstufe Rot´ nach Firmenangaben bereits über 400.000mal. In den Media Control Charts schoß der Titel damit noch im Erhebungszeitraum November auf den ersten Platz. „Deutsche Computerspieler erwarten anspruchsvolle Unterhaltung und stürzen sich mit Vorliebe auf Strategiespiele. Mit `Alarmstufe Rot´ werden wir den Erfolg des ersten Teils von `Command & Conquer´ nahezu verdoppeln", kommentierte Virgins Geschäftsführer Christian Gloe den großen Erfolg.

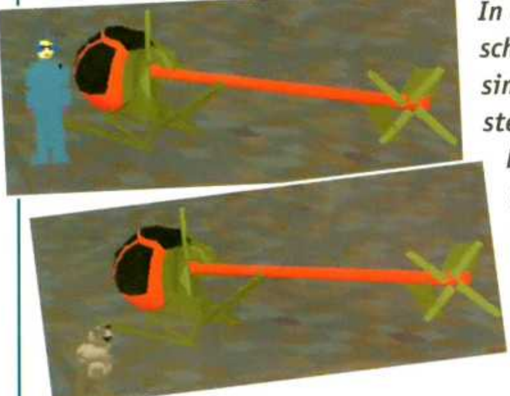
Integriertes Lautsprechersystem

Aktivlautsprecher, die separat neben dem Monitor aufgestellt werden, belegen zusätzlich Platz auf dem Schreibtisch und nerven durch ihre zahlreichen Anschlußkabel. Abhilfe schafft Pearl mit der Soundbooster-Konsole, die platzsparend unter dem Monitor aufgestellt wird. Der integrierte Verstärker leistet 2 x 20 Watt, die den beiden Hoch- und Mitteltönern sowie dem integrierten Subwoofer zur nötigen Lautstärke verhelfen. An der Gehäusefront der 98,90 Mark teuren Konsole befinden sich leicht zugängliche Regler für Lautstärke, Balance und Klang sowie zwei Anschlußbuchsen für Mikrofon und Kopfhörer.

Info: Pearl Agency, Tel. (07631) 360-0, Fax (07631) 360-444

Ein Baßlautsprecher mit 13 cm Durchmesser befindet sich unsichtbar am Gehäuseboden.

FUNDSACHE



In Maxis' städtischem Hubschrauber-Alltag Sim Copter sind jede Menge Gags versteckt. So kann sich zum Beispiel der Pilot per Cheat und auf Knopfdruck in einen Hund verwandeln und so viel schneller durch die Straßen zum nächsten Unfallopfer hetzen.

Wenn Sie **witzige, bemerkenswerte oder unglaubliche** Dinge in Ihrem PC-Spiel, Handbuch oder im Internet finden, **schreiben Sie uns** unter dem Kennwort **Fundsachen.**

Interplay mit 15 neuen Tonstudios

Interplay plant im nächsten Jahr, das Unternehmen um 15 neue Soundstudios zu erweitern. Interplay erwarb zur Vorbereitung auf diese Expansion ein vollautomatisches Post-Production-System, das 24 dynamische Kanäle unterstützt. Diese Investition soll die eigene Musikentwicklung für die Titel der Firma unterstützen. Interplays Audio-Abteilung produzierte gerade erst elf neue Music-Tracks in CD-Qualität im `Record Plant´ in Hollywood für das Produkt `Virtual Pool Windows 95´.

PC ACTION Unser Service:



• Abonnement-Betreuung
Für Abo-Bestellungen und Fragen zum Abonnement. Nicht bei technischen oder Tips & Tricks-Fragen.
09 11 - 5 32 51 79

• CD-ROM defekt
bitte senden Sie die CD an:
Astat Media GmbH,
Reklamation PC Action,
Am Steinacher Kreuz 22,
90427 Nürnberg

• CD-ROM generell nicht lauffähig:
Montag bis Freitag, 14-18 Uhr
0911-30 50 30

• E-Mail Redaktion
Christian Bigge:
cnbigge@pcaction.de
Christian Müller:
cnmueller@pcaction.de
Alexander Geltenpoth
argeltenpoth@pcaction.de

• Heftnachbestellungen
(nur per Vorkasse, V-Scheck oder bar erfolgen; nur die letzten drei Ausgaben sind lieferbar): bitte wenden Sie sich nur schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH,
Leserservice,
Isarstraße 32-34,
90451 Nürnberg

• Internet-Homepage
http://www.pcaction.de

• Leserbriefe
Computec Verlag
PC Action Leserbriefe
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
siehe auch E-Mail

• Leserservice
Computec Verlag
Leserservice
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

• PC Action CD-ROM
siehe Reklamationen

• Probleme mit Demo, Bugfix,Update:
bitte Hersteller anrufen
(siehe Hotlines S.18)

• Programmeinsendungen
Computec Verlag
PC Action Software
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

• Reklamationen
Astat Media GmbH
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

• Reklamationshotline
Mo. - Fr. 14 - 18 Uhr
09 11 - 30 50 30

• Tips & Tricks-Einsendungen
Computec Verlag
PC Action T&T
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg
oder per E-Mail

• Tips & Tricks, sonstige Fragen zu den Spielen
bitte Hersteller anrufen
(siehe Hotlines S. 18)

Wir weisen darauf hin, daß der Verlag keine Tips&Tricks geben bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann; bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft oder auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

PC ACTION Hersteller-Hotlines:

Acclaim
0211-5233222
24h täglich

Activision
s. Bomico

Ascon
05241-966933
Mo-Fr 14.00 - 17.00

Attic
07431-54323
Mo-Fr 10.00 - 18.00

Blue Byte
0208-4508888
täglich 15.00 - 19.00

BMG
05241-807080
Mo-Fr 10.00 - 17.00

Bomico
06107-945145
Mo-Fr 15.00 - 19.00

Bullfrog
s. Electronic Arts

Coktel Vision
s. Sierra

Core Design
s. Bomico

Creative Labs
089-9579081
Mo-Fr 10.00 - 18.00

Dynamix
s. Bomico

Electronic Arts
02408-940555
Mo-Fr 10.00 - 17.00

Funsoft
02131-96511
Mo,Mi,Fr 15.00 - 18.00

Gametek
0180-5304525

Greenwood
0234-9645050
Mo-Fr 15.00 - 18.00

Ikarion
0241-4701520
Mo, Do, Fr 15.30-18.30

Interplay
s. Acclaim

Konami
0221-612352
Mo-Fr 17.00 - 20.00

LucasArts
s. Funsoft

Magic Bytes
05241-34861
Mo-Fr 09.00 - 17.00

MicroProse
05241-946480
Di 15.00 - 18.00

Mindscape
0208-9924114
Mo, Mi, Fr 15.00- 18.00

Navigo
089-32466200

NEO Software
0044-1-60-74-080
Mo-Fr 14.00 - 18.00

New World Computing
s. Funsoft

NovaLogic
s. Funsoft

Ocean
s. Bomico

Origin
s. Electronic Arts

Rainbow Arts
s. Funsoft

Sierra
06103-994040
Mo-Fr 09.00 - 17.00

Sir-Tech
s. Funsoft

Soft Enterprises
06692-4642
Di, Do 18.00 - 20.00

Software 2000
05241-986010
Mo+Fr 11.00 - 18.00

Spectrum Holobyte
s. MicroProse

Starbyte
0234-680494
Mo 15.00 - 18.00

Sunflowers
s. Bomico

Virgin
040-391113
Mo-Do 14.00 - 20.00

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action — 2: Simulation — e : engl. Spiel
3: Adventure — 4: Sport — e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel — 6: Geschickl. — d : komplettdeutsch
7: Sammlung — 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CROSS Computersystems GmbH

Neueröffnung:

CROSS Münster
Am Stadgraben 50
(Pavillion am Aasee)
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 20.00
Sa 11.00 - 16.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95, 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

CD SPIELE

Titel	Sprache	Genre	Preis
9 - The Last Resort	e/d	1	79.-
3D Ultra Pinball 2	d	2	69.-
5th Dimension	d	3	79.-
A10 Cuba	e/d	2	69.-
Ace Ventura	d	3	59.-
Aftershock Mission CD (ID)	e/d	zus	34.-
ADI Kinderlernprogramme	d		79.-
AH-64 Longbow	d	2	79.-
AH-64 Longbow Mission CD	d	2	49.-
Alien Trilogy	e/d	1	79.-
Amok (Win95)	e/d	1	74.-
Area 51 (Win95)	e/d	1	74.-
Armored Fist 2*	d	2	79.-
Assassin 2015	d	1	69.-
A.T.F. X-Fighters + Missions*	d	2	79.-
A.T.F. Mission: Nato Fighters	d	2	39.-
Azrael's Tear	d	2	69.-
Barbie Programme	d		59.-
Baphomets Fluch	d	3	69.-
Battle Cruiser 3000 A.D.	d	2	64.-
Battle Ground A./G./S./W.	d	2	69.-
Blam! Machinehead	d	1	65.-
Bleifuß	e/d	2	49.-
Bleifuß 2	d	2	59.-
Blood & Magic	d	8	79.-
Blood*	e	1	89.-
Bundesliga Manager 97 V2.0	d	4	69.-
Caesar 2 (Win 95)	d	8	55.-
Civilization 2	d	8	79.-
Civil War General	d	8	84.-
Comanche 3*	d	2	84.-
Command & Conquer 1	d	8	79.-
Command & C. Mission	d	zus	29.-
Creatures	d	2	69.-
Crusader - No Regret	d	1	69.-
Dark Forces 2*	e	1	89.-
Das Schwarze Auge 3	d	3	39.-
Daytona USA	d	4	74.-
Deadlock	d	8	74.-
Deadly Games (US-Version)	e	8	89.-
Death Rally	e/d	4	55.-
Destiny (Win 95)	d	2	74.-
Destruction Derby 2	d	2	74.-
Die Fugger 2	d	2	49.-
Die Hard Trilogy	e	1	79.-
Die Siedler 2	d	8	69.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	35.-
Discworld 2	d	3	79.-
Down in the Dumps	d	3	74.-
Dragon Lore 2	d	3	74.-
Dragonheart: Fire & Steel	e/d	1	69.-
Dungeon Keeper*	d	3	79.-
Elisabeth 1	d	2	69.-
Eraser (Win 95)	d	1	69.-
Exhumed*	e/d	1	79.-
F22 Lightning 2	d	2	79.-
F1 Grand Prix 2	d	2	84.-
F1 GP 2 + Thrustmaster T 2	d	2	289.-
F1 Manager 96 V2.0	d	2	69.-
F1* (Psygnosis)	d	2	89.-
Fable	d	3	79.-
FIFA Soccer 97	d	4	75.-
Flight Simulator 6.0	d	2	94.-
Flottenmanöver	d	8	74.-
G-Nome (Win 95)	e	1	69.-
Gabriel Knight 2	d	3	69.-
Grand Prix Manager 2	d	2	79.-
Harvester	e	1	79.-
Have a N.I.C.E. Day	d	2	69.-
Heroes of Might & Magic 2	d	8	84.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hexen Mission CD	e	1	29.-
Hexagon-Kartell	d	2	69.-
Hugo 4	d	1	65.-
Hunter Hunted	d	1	69.-
iM1A2 Abrams	e/d	2	89.-
KKND	d	2	59.-
Last Rites*	d	1	54.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	79.-
Lighthouse	d	3	79.-
Links LS	e/d	4	89.-
Lords of Realm 2	d	1/8	84.-
Lost Vikings 2*	e/d	2	69.-
Mad TV 2	d	2	79.-
Magic the Gathering	d	2	88.-

CD SPIELE

Titel	Sprache	Genre	Preis
M.A.X.	d	2	69.-
MDK*	e/d	1	79.-
Mechwarrior 2 + Mission	d	1	49.-
Mechwarrior 2: Mercenaries	e/d	1	79.-
Moto X	e/d	2	79.-
Monopoly	d	8	55.-
Mutant Penguins	d	8	54.-
Myst	d	3	65.-
Nascar Racing 2	d	4	79.-
NBA Live 97	d	4	79.-
Necrodome	e/d	1	74.-
Need for Speed Special	d	2	79.-
Nemesis: The Wizardry 8	d	8	74.-
NHL Hockey 97	d	4	74.-
Pandemonium*	e/d	1	84.-
Pandora Akte	d	3	74.-
Panzer Dragoon	d	1	74.-
Perfect Weapon	e	1	79.-
Pete Sampras Extreme Tennis*	d	4	79.-
PGA European Tour Golf 96	e/d	4	29.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	84.-
Phantasmagoria 2	e/d	3	79.-
POD	e/d	1	79.-
Privateer 2	d	2	79.-
Project Paradise	e/d	1	79.-
Rallye Racing 97	d	4	69.-
Ravage D.C.X. (Win95)	d	1	69.-
Realms of the Haunting (W95)	d	3	79.-
Rebel Assault 1 + 2	e	2	65.-
Rebel Assault 1 + X-Wing	d	2	55.-
Reloaded	d	1	59.-
Rendevouz im Weltraum	d	3	84.-
Riddle of Master Lu	d	3	74.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation und Sega Saturn. Unseren Gesamtkatalog erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Titel	Sprache	Genre	Preis
Risiko (W95)	d	8	74.-
Road Rash (Win 95)	d	1	59.-
Sega Rally	d	4	69.-
Schleichfahrt	d	2	69.-
Scorcher (W95)	e/d	2	74.-
Shadow Warrior*	e	1	89.-
Shattered Steel	d	1	74.-
Sherlock Holmes: Rose Tatoo	d	3	79.-
Shine im Metallcase!	d	3	79.-
Silent Hunter	d	2	69.-
Silent Hunter Patrol-Mission	d	zus	29.-
Sonic CD (W95)	d	1	55.-
Star Control 3	e/d	8	79.-
Star General	d	8	74.-
Steel Panthers 2	d	8	74.-
Syndicate Wars	d	2	69.-
T-MEK	e/d	1	79.-
Terminator Skynet	e/d	1	39.-
T.F.X. EF 2000 + Tactcom	d	2	84.-
T.F.X. EF 2000 Tactcom	d	zus	39.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win95)	d	2	89.-
The Crow: City of Angels	e/d	1	84.-
Time Commando	e/d	1	75.-
The Dig	d	3	79.-
Theme Hospital*	d	2	79.-
Timelapse	d	3	74.-
Tomb Raider	d	1	69.-
Toonstruck	d	3	74.-
Tunnel B1	e/d	1	79.-
Virtua Cop	d	1	79.-
Virtua Fighter PC (Win 95)	e/d	1	77.-
Warcraft 2 + Expansion Set	d	8	74.-
Warcraft 2 Expansion Set	d	8	29.-
War Wind (Win 95)	e/d	1	69.-
WWF In Your House	e/d	4	69.-
Wing Commander 4	d	1	59.-
Worms + Reinforcement	d	1	69.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-
Wrecking Crew*	d	4	89.-
XS	d	1	79.-
X-Wing vs. Tie-Fighter*	e/d	1	89.-
Zork Nemesis	d	3	79.-

Angebote

Titel	Sprache	Genre	Preis
Aces of the Deep	d	2	35.-
11th Hour	d	3	29.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Biing	d	3	45.-
Bioforge	d	3	29.-
Colonization	d	1	25.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Conquest of the New World	d	8	45.-
Cyberia	d	1	25.-
Descent	d	1	25.-
Descent 2	d	1	49.-
Destruction Derby	d	4	29.-
Der Reeder	d	2	19.-
Fade to Black	d	1	29.-
Flight Unlimited	d	2	35.-
Full Throttle	d	3	39.-
Höhlenwelt-Saga	d	3	19.-
Kings Quest 7	d	3	35.-
Lemmings 3D	d	1	29.-
Leisure Suit Larry 6	d	3	24.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Lucas Arts Classic Adventures	d	7	39.-
Lucas Arts Top Adventures	d	7	49.-
Magic Carpet & Hidden Worlds	d	1	29.-
Martini Racing	d	4	29.-
Nascar Racing + Track Pack	d	1	19.-
NHL Hockey 96	e/d	4	35.-
Pitfall (Win 95)	d	1	29.-
Panzer General 2	e/d	8	29.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Pro Pinball - The Web	d	2	29.-
Ran Trainer 2 + Ran Soccer	d	4	39.-
Raptor 1-3	e/d	1	25.-
Red Baron	e/d	2	25.-
Shanghai - Great Moments	d	8	24.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	24.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	35.-
Star Trek - Final Unity	d	3	39.-
Strike Commander	e/d	1	29.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Teamchef	d	4	25.-
Themepark	d	8	29.-
Tilt	d	2	25.-
Top Gun	d	2	25.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	25.-
US Navy Fighters	d	2	29.-
Warhammer - Gehörnte Ratte	d	8	35.-
Werewolf versus Comanche	d	2	39.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Wipe Out	d	2	29.-

CD-Bundles

Titel	Sprache	Genre	Preis
Giga Pack (Bleifuß 1, Riddle of Master Lu, Pro Pinball + 7 weitere)	d	2	79.-
SIM Vor-Oster Collection (SimCity 2000, SimTower, SimIsle)	d	8	69.-
Gold Games (DSA 1+2, Alone in the Dark 1+2, Druidenzirkel+35 Topspiele)	d	7	39.-
Mega Pack 6 (Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Legend of Kyrandia 3, Pinball 3D, Manic Karts, Druidenzirkel, Steel Panthers, etc...)	e/d	7	79.-
Gravis Sport Pack (Fifa Soccer 96, NHL Hockey 96, Gravis Game Pad)	d	1	69.-

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop !
je Heft nur **14.90**

Hardware

Artikel	Preis
Aktivboxen 300 Watt 3D Sound	89.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Gamepad Pro	59.-
Logitech Thunder Pad	35.-
Thrustmaster Phazer Pad	99.-
Maxi Joypad (4 Buttons+Autofire)	19.-
Microsoft Sidewinder Gamepad	79.-
Gravis Blackhawk	59.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Logitech Wingman Warrior	139.-
Thrustmaster GP 1	169.-
Thrustmaster Formula T2	229.-

Unsere Spiele des Monats:

M.A.X. Mechanized Assault Exploration
Commandieren war gestern ! Heute gibt es M.A.X.
Komplett deutsch — PC Action 12/96: 94% — PC Games 1/97: 89% — Power Play 1/97: 88%
nur **69.-**



Top - Spiele auf CD ROM

Master of Orion 2 / Phantasmagoria 2
Phanta: e/d, Master: e — nur **79.-**

Kai's Power Goo (komplett deutsch)
Morphen wie die Profis! — nur **79.-**

Discworld 2
Terry Pratches Scheibenwelt Teil 2
Komplett deutsch — nur **79.-**

Daggerfall (Komplett deutsch)
2500 Schauplätze, 1 mio Personen, 300 Schauplätze — je nur **74.-**

Titel	Sprache	Preis
Lords of Realm 2	d	84.-
Flying Corps	e/d	84.-
Diablo	d	79.-
Pandora Akte	d	74.-
Civ 2 Scenario CD	d	39.-

Deadly Games* / Armored Fist 2* / Dominion* (Jeweils komplett deutsch)
je nur **79.-**

Titel	Preis
Command & Conquer 2	84.-
C&C 2 + Level CD	99.-
Terminator Skynet	39.-
SEGA Rally	74.-
Nascar Racing 2	84.-

Titel	Sprache	Preis
Sim Copter	d	74.-
Das Schwarze Auge 3	d	39.-
Steel Panthers 2	d	74.-
Flottenmanöver	d	74.-
Risiko (Win95)	d	74.-

Titel	Sprache	Preis
Star General	d	74.-
Grand Prix Manager 2	d	79.-
Privateer 2	d	79.-
Baphomets Fluch	d	69.-
Amok (Win 95)	e/d	74.-

Titel	Preis
Die Hard Trilogy (engl.)	79.-
Have a N.I.C.E Day	69.-
NBA Live 97	79.-
NHL 97	74.-
FIFA Soccer 97	75.-

Nur für Kid's !
Wir führen alle ADI und Ravensburger Edutainment Artikel !
- ADI Mathe-Deutsch-Englisch
- Käpt'n Blaubär - Pink Panther
Fragen Sie uns !

5th Musketeer / Nascar + Trackpack
Top-Spiele im Angebot !!
Anleitung deutsch — je nur **19.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen ! Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert !!

WORTE DES MONATS

»...Auf verdrehten, knarrenden Trägern in der Schleuse einer ausgestoßenen Generation wurde die Gesellschaft bis an den Rand ihres Schicksals getrieben...«

Auszug aus der Einleitung zu Oceans Tunnel B1. Vielleicht sollte man Übersetzungen aus dem Englischen doch nicht vom Computer bearbeiten lassen?

CD-ROM-Laufwerk mit 7.000 Touren

Die Firma Teac steigert die Umdrehungszahl des neuen CD-ROM-Laufwerks CD-512E auf die 12-fache Geschwindigkeit eines SingleSpeed-Laufwerks und überspringt damit die 10x-Klasse. Um die Lebensdauer des immerhin mit rund 7.000 Umdrehungen pro Minute arbeitenden Laufwerkes zu erhöhen, fertigt Teac das Chassis komplett aus Metall. Das Enhanced-IDE-Laufwerk erreicht eine Datenübertragungsrate von 1.800 KByte pro Sekunde und eine mittlere Zugriffszeit von 135 ms. Der Preis liegt bei 315,- Mark.

Info: Teac, Tel. (0611) 71 58-0, Fax (0611) 71 58-92

Ein komplett aus Metall gefertigtes Chassis soll bei dem 12x-Laufwerk CD-512E eine lange Lebensdauer gewährleisten.

Neue Afterdark-Screensaver

Berkley Systems bringt neben einer Reihe thematisierter Screensavermodule die Version 4.0 des Nobel-Schoners auf den Markt. Die noch auf dem Vorgänger basierenden „Animated Screensaver" zu Star Trek TNG, Star Trek, Looney Toons, The Simpsons und Totally Twisted bergen je ein gutes Dutzend neuer Bildschirmschoner und kosten knapp 40 Mark. Berkleys Flaggschiff After Dark 4.0 bringt für DM 49,95 ganze 20 neue Module. Unter anderem kann man sich nun mittels Internetanschluß die neuesten Sport-, Wirtschafts- und Computer-Nachrichten auf den geschonten Monitor tickern lassen.

Info: http://www.berksys.com

Weltempfänger für PC

Wen schon immer interessiert hat, was amerikanische Astronauten ihren Lieben auf der Erde über Funk so alles mitteilen, für den hat die australische Firma Rosetta Laboratories genau die richtige PC-Steckkarte. Winradio ermöglicht das Abhören von CB-Funk, Flugfunk, Taxifunk, Nachrichtendiensten und Fernsehton - eben allem, was sich in den Frequenzen zwischen 500 kHz und 1300 MHz radiotechnisch so tummelt. Selbstverständlich können Sie auch die Ausstrahlungen der Radiostationen aus aller Herren Länder empfangen. Durch die Bedienung mit Maus und Tastatur funktioniert Winradio wie ein professioneller Empfänger, mit Schaltern und Anzeigen, wie sie sehr teuren Empfangsanlagen vorbehalten sind. Optional ist eine Frequenzdatenbank erhältlich, die 300.000 Frequenzen von weltweiten Radiostationen, der Raumfähre Space Shuttle oder dem Weißen Haus in Washington bereithält.

Rosetta vergaß nicht, darauf hinzuweisen, daß „aufgrund örtlicher Vorschriften für einige Länder gewisse Frequenzen ausgeschlossen sind". Die mit dicken Abschirmblechen versehene Karte kostet in Deutschland 899,- Mark. Für eine spezielle Scanner-Antenne sind weitere 150,- Mark fällig.

Info: Rosetta Laboratories Deutschland GmbH, Tel. (09451) 4396, Fax (09451) 4397



Die ISA-Steckkarte Winradio ermöglicht neben dem Empfang von weltweiten Radiostationen auch das Abhören von Flug-, See-, Taxi- oder CB-Funk.

FOTO DES MONATS

The Neverhood - Das Dreamworks Easter Egg

Easter Egg nennen die Amerikaner kleine Gags, Cheats oder sonstigen Unsinn, den Programmierer tief in ihrem heiligen Source-Code versteckt haben. Daß das Neverhood-Team stolz auf sein Knetgummi-Adventure ist und das auch entsprechend gefeiert und begossen wird, ist verständlich. Ob aber die honorigen Dreamworks-Chefs auch wissen, wie intensiv die Entwickler ihre Freude auf der Spiele-CD verewigt haben?

Zwischendurch feierte das Entwickler-Team mit Unmengen von Fruit Punch. Vertragen haben es nicht alle, wie ein Videofilm unter dem Menüpunkt „About..." erzählt.

PC-Games

PC-Games	CD
3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
Ace Ventura (dt.) *	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk	49,99
Alien Trilogy (dt.)	69,99
American Dream (dt.)	39,99
Amok (Win 95) *	**79,99**
Ancient Empires (dt.) AKTION!	49,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. (dt.) AKTIONSPREIS!	69,99
A.T.F. Mission Disk (dt.)	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.)	79,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.)	75,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Betrayal in Antara *	79,99
Biing Ltd. Ed. (dt., incl. Tips+Tricks)	49,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Blood & Magic	79,99
Boong!? (dt.)	49,99
Bot Soccer (dt.)	59,99
Bubble Bobble	59,99
Bug! *	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	75,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civil War General (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Close Combat	69,99
Cluedo (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonfl. (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	**89,99**
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Creatures (dt.)	69,99
Crusader – No Regret (dt.)	65,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	79,99
Davis Cup Tennis	79,99
Deadly Games (dt.) *	79,99
Deadly Tide (dt.)	69,99
Death Gate (dt.)	79,99
Death Rally *	59,99
Demonworld *	69,99
Der Planer 2 (dt.)	79,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.) *	29,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo *	79,99
Die gr. Schlacht um Shiloh (dt.) *	69,99
Die gr. Schlacht von Waterloo (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	**29,99**
Discworld 2 (dt.) *	89,99
Dominion (dt.) *	79,99
Down in the Dumps (dt.)	79,99
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Evidence (dt.) *	79,99
Exhumed (dt.) *	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2 (dt.)	89,99
Fable (dt.)	69,99
Fantasy General (dt.)	69,99

PC-Games	CD
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
Flottenmanöver	79,99
Flying Corps (dt.)	89,99
Formel 1 *	**79,99**
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Funsoft Strategie: *Ascendancy,*	
Jagged Alliance, Kaiser Deluxe	59,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gene Wars (dt.)	79,99
G-Nome *	89,99
Golden Gate Killer (dt.)	69,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	89,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse – Die Expedition (dt.)	39,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.) *	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.)	99,99
Holiday Islands (dt.)	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	79,99
Hugo 4	69,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Imperium Galactica *	89,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	79,99
KKND (dt.) *	**59,99**
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Lighthouse (dt.)	89,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Lost Rites (dt.) *	49,99
Mad TV 2 (dt.)	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. *	79,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK *	89,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.)	89,99
Mega Pak Vol.5 / Vol.6 (Koch)	je 79,99
Megarace 2 (dt.)	59,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Truck Madness (dt.)	69,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	89,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.) *	69,99
NBA Live 97 (dt.) *	**79,99**
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	79,99
Net Zone (dt.) *	69,99
NHL Hockey '97 (dt.)	75,99
Orion Burger	79,99
Pandora Akte (dt.)	79,99
Panzer Dragoon *	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.) *	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Police Quest Compilation	59,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.)	79,99
Project Paradise *	69,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.)	69,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rally Racing '97 (dt.)	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum	79,99
Realms of the Haunting	79,99
Return Fire (dt.)	79,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Road Rash	69,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	39,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally *	**79,99**
Sensible World of Soccer 96/97 *	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shattered Steel	69,99
Shine (dt.)	79,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Hunter Patrol (dt.) *	29,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Copter (Win 95) *	79,99
Sim Park *	79,99
Sonic CD	59,99
SPQR *	69,99
Star Control 3 *	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99

PC-Games	CD
Star General (dt., Win 95) *	**79,99**
Star Trader (dt.) *	69,99
Steel Panthers 2 (dt.) *	79,99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89,99
Syndicate Wars (dt.)	79,99
Terminator: Skynet *	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside	69,99
The Simpsons *	59,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Timelapse (dt.) *	69,99
Tomb Raider (dt.)	69,99
Toonstruck (dt.)	79,99
Tunnel B1 (dt.)	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
US Navy Fighters '97 (dt.) *	89,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Cop *	79,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
WinSkat (dt.)	39,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold *	79,99
Woodenships & Iron Men (US-Imp.)	99,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car *	79,99
Yahtzee	39,99
Z (dt.)	69,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	79,99
ZPG *	**69,99**

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
11th Hour (dt.)	35,99
1942 – Pacific Air War	29,99
1944 – Across The Rhine (dt.)	29,99
3D Ultra Pinball	39,99
7th Guest	19,95
Albion (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force (dt.)	29,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia (dt.)	25,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Druidenzirkel (dt.)	29,95
Der Meister (dt.)	19,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Descent (dt.)	25,99
Descent 2 AKTIONSPREIS!	49,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	**49,99**
Die Siedler (dt.)	29,99
Discworld (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
Eco Quest	19,99
Eishockey Manager	19,99
Fatal Racing	39,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Flight Unlimited (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	49,95
Grand Prix	29,99
Grand Prix Manager (dt.)	39,99
Hardball 5	29,99
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Inca 2 (dt.)	19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing 2	35,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6 (dt.)	**19,99**

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	**29,99**
Lemmings 3D	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lost Eden	19,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Mechwarrior 2 (dt.)	29,99
Might & Magic Triologie (dt.)	39,99
Nascar Racing incl. Track Pack	19,99
NBA Jam Tournament Edition	25,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.)	19,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	**29,99**
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranSoccer (dt.)	29,99
ranTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault (engl., dt. Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
Touché (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Unnecessary Roughness '96	15,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Wayne Gretzky NHLPA All Stars	15,99
Werewolf vs. Comanche	**39,99**
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	19,99
WWF Wrestlemania	25,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
10.000 Color Clips	39,99
Abenteuer Raumfahrt (dt.) *	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Catz - die Pausenkatze (dt.)	29,99
Der Duden	69,99
Der große PC-Zauberkasten	69,99
D-Medien	49,95
D-Route 2.0	29,95
Dogz – der Pausenhund (dt.)	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
First Aid 95 (dt.)	**79,99**
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Guiness Buch der Rekorde '96	79,99
Kai's Power Goo (dt.)	99,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Cinemania '97	59,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
MS LexiROM (dt.)	299,99
PC-Fahrschule 2.0	39,99
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Pegasus 4.0 (2 CD's)	39,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.3 (Koch)	79,99

Kindersoftware

Kindersoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Barbie Druckstudio (dt.)	59,99
Barbie Filmstudio (dt.)	59,99
Barbie Modedesigner (dt.)	59,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	89,99
Mega Mathe Blaster (dt.) *	**69,99**
Obelix (dt.) *	59,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	89,99
Sim Town (dt.)	29,99
Tuneland (dt.)	59,99

Multimedia-Zubehör

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Joysticks	
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	**59,99**
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior *	149,99
MS Siderwinder Game Pad	69,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Mäuse / Trackballs	
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Lösungsbücher / Literatur	
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Kaufvideos (VHS)	
Apollo 13	39,99
Das Schweigen der Lämmer	9,99
Demolition Man	19,99
Eine Frage der Ehre	9,99
Ein Schweinchen namens Babe	39,99
James Bond – Golden Eye	29,99
Jumanji	**35,99**
Last Action Hero	9,99
Star Trek – 30th Anniversary	24,99

Sony Playstation

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	389,99
A IV Evolution Global	99,99
Baphomets Fluch	89,99
Command & Conquer *	**109,99**
Disruptor *	79,99
Lomax	89,99
Myst	89,99
NHL Hockey '97	89,99
Tomb Raider	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Trading Cards	Edition	Karten		Preis
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Starter Pack	Trugbilder	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	Trugbilder	15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Fan-Shop	
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00
Modell-Bausatz "Darth Vader"	29,99
Modell-Bausatz "Tie Fighter"	29,99
Modell-Bausatz "X Wing"	29,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144





Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182







Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102





Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



DIE HITS 1997

Sie wollen wissen, welche Hits das nächste Jahr Ihre Festplatte schmücken dürfen? Kein Problem! Wir geben Ihnen einen Ausblick auf die kommenden Highlights, die allesamt bereits auf den Spielemessen dieser Welt zu sehen waren und die Lust auf mehr weckten. Ganz gleich, welches Genre Sie auch bevorzugen, bei den folgenden Titeln werden Sie mit Sicherheit fündig. Freuen Sie sich also mit uns auf ein ereignisreiches Spielejahr 1997!



DUNGEON KEEPER



Als Dungeon-Wächter muß man aus der Vogelperspektive die Übersicht behalten.

Nach fast einem Jahr Verspätung soll es jetzt bald soweit sein. Neuester und hoffentlich letzter Veröffentlichungstermin für das langerwartete Echtzeit-Strategiespiel von Bullfrog ist jetzt März. Das Besondere an Dungeon Keeper ist sicherlich unter anderem die Story. Anstelle einer Basis bauen Sie hier nämlich einen Dungeon aus. Imps graben neue Tunnels, schürfen nach Gold und verstärken die Wände. Sobald Sie genügend Gold gesammelt haben und Ihr Verlies einen gewissen Bekanntheitsgrad erreicht hat, lassen sich mächtigere Kreaturen in Ihrem Dungeon nieder. Allerdings ziehen Ruhm und Ehre auch immer Neider an, in diesem Fall in Gestalt erprobter Helden, die Ihnen Ihre hartverdienten Goldstücke rauben und netten Monster töten wollen. Im Mehrspieler-Modus soll außerdem die Möglichkeit bestehen, auch gegen andere Dungeon Keeper anzutreten.

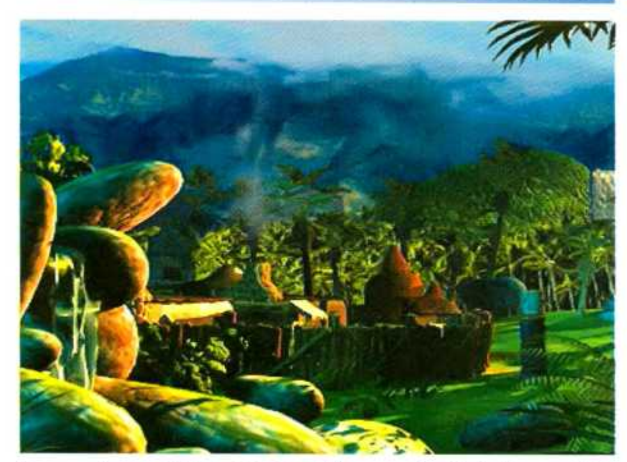
STAR CRAFT



Der Nachfolger von Warcraft 2 versetzt den Spieler in die Zukunft. Mit High-Tech-Geräten setzt sich die Menschheit gegen zwei außerirdische Rassen zur Wehr.

Durch die Verspätung von Diablo wird sich jetzt mit Sicherheit auch der Veröffentlichungstermin von Star Craft verschieben. Blizzard geht damit vom erfolgreichen Fantasy-Hintergrund Warcrafts weg und bietet das nächste Extrem, Science Fiction. Außerdem liegen sich diesmal nicht nur zwei, sondern gleich drei Rassen in den Haaren. Terraner, Protoss und Zurger kämpfen um die Vorherrschaft im Universum. Natürlich werden die Schlachten wieder auf den Planeten der einzelnen Sternensysteme ausgetragen. Jede Rasse verfügt über eigene Einheiten und damit spezielle Vor- und Nachteile. Dazu gehören selbstverständlich Panzer, Kampfkolosse, Jäger, Bomber, Transporter und viele weitere Truppentypen, die ein abwechslungsreiches Spiel versprechen. Nachdem auf unterschiedlichen Planeten gekämpft wird, dürfen Sie außerdem etliche verschiedene Terrainarten auf den Wüsten-, Eis- und Lavawelten gespannt erwarten.

LANDS OF LORE



Gerenderte SVGA-3D-Grafik aus der Ich-Perspektive wird demnächst nur Lands of Lore 2 bieten.

Mit Weihnachten ´96 hat es ja nicht mehr geklappt, aber die zusätzliche Zeit, die noch in Lands of Lore bis zur Veröffentlichung im Sommer gesteckt wird, macht sich jetzt schon bemerkbar. Mit gerenderter Grafik in SVGA aus der Ich-Perspektive, einer interessanten Story, intelligenten Gegnern und endlich einer Umgebung, die auch auf die Aktionen des Helden reagiert, verspricht Lands of Lore 2, das Rollenspiel 1997 zu werden. Sie schlüpfen in die Rolle Luthers, des Sohns der bösen Hexe aus dem ersten Teil. Zu Ihrem Erbe gehört auch ein Fluch, den es gilt, um jeden Preis loszuwerden. Während dessen trachtet Ihnen ein Erzdämon nach dem Leben. Durch Ihre magischen Fähigkeiten würde es ihm gelingen, die Unterwelt zu verlassen und die Menschheit mit Chaos zu überziehen. Luther handelt aber keineswegs aus altruistischen Gründen, sondern will hauptsächlich seine Haut retten. In den zahlreichen Abenteuern, die ihm bevorstehen, trifft Luther auch wieder auf alte Bekannte aus dem Vorgänger.

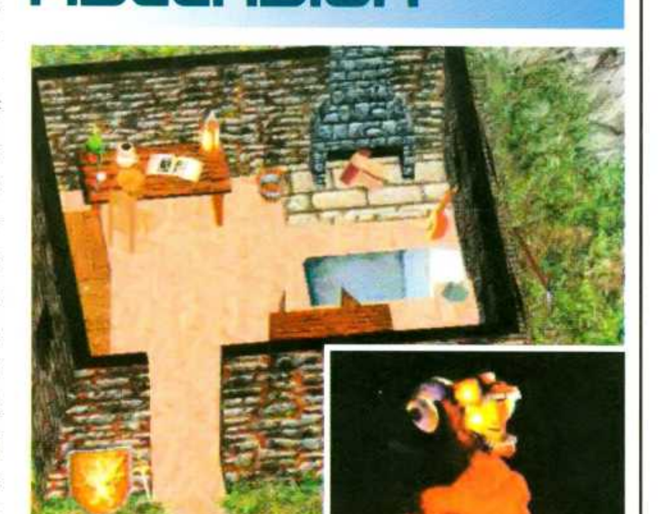
JEDI KNIGHT



Jedi Knight bietet wirklich dreidimensionale Levels, mit etlichen Rätseln, die für Abwechslung sorgen.

Konnte schon der erste Teil mit hervorragender Grafik, Spitzen-Sounds und vor allem für 3D-Action-Shooter unüblich anspruchsvollem Leveldesign begeistern, verspricht LucasArts, mit Jedi Knight ein wirklich einzigartiges Spiel zu veröffentlichen. Auch im Nachfolger schlüpft man wieder in die Rolle von Kyle, der nun langsam seine Jedi-Fähigkeiten entwickelt. Auf dem Weg zum Jedi-Meister muß er aber einigen Dunklen Jedi gegenübertreten und sie im Kampf besiegen. Dabei kommt natürlich auch das traditionelle Lichtschwert zum Einsatz. Ebenfalls neu und bisher ungesehen sind AT-ST-Geher, die selbst einem Jedi ohne ein Fahrzeug mit vergleichbarer Panzerung und Feuerkraft große Probleme bereiten. In Jedi Knight werden Sie diesen Ungetümen sowie Tie-Fightern nur mit Blaster und Lichtschwert gegenüberstehen. Jedi Knight sollte außerdem zeitgleich mit den überarbeiteten Kinofilmen in den Regalen stehen.

ULTIMA IX ASCENSION



Die isometrische Perspektive läßt sich auf Wunsch drehen, wodurch tote Winkel einsehbar werden (oben). Einer der Dämonen im Pentagramm (rechts).

Der Avatar kehrt von Pagan nach Britannia zurück. Das Land ist in Aufruhr und kaum wiederzuerkennen. Drachenreiter tyrannisieren die Bevölkerung. Hinter allem steckt natürlich wieder der Guardian, dessen Macht endgültig in diesem Teil gebrochen werden soll. Nachdem Ultima 8 nicht nur Lob erntete, besann sich Richard „Lord British" Garriott wieder auf die alten Tugenden aus Ultima 7. Ascension wird daher komplett auf die Action-Parts aus Pagan verzichten. Außerdem wurde die Grafik selbst im Vergleich zu Ultima 8 stark verbessert. Da es in der gewohnt isometrischen Perspektive immer uneinsehbare Winkel gibt, wird sich die imaginäre Kamera relativ frei bewegen lassen. Auf den CDs befinden sich selbstverständlich zahlreiche Zwischensequenzen. Laut Aussage von Richard Garriott soll sich in Ultima 9 außerdem „Akalabeth", sein allererstes Rollenspiel, befinden.

FORMULA 1

Psygnosis macht F1 Grand Prix 2 Konkurrenz. Formula 1 soll selbst das erfolgreiche Spiel von MicroProse in den Schatten stellen. Erreicht wird das unter anderem mit fast photorealistischer Grafik, die jede einzelne Strecke detailgetreu abbildet. Grundlage hierfür sind die Kurse von 1995, die von wenigen Ausnahmen abgesehen auch wirklich noch den heutigen Strecken 1:1 entsprechen. Formula 1 dürfte auch viel actionlastiger als F1 Grand Prix 2 werden. In den Setups muß nicht jede Kleinigkeit manuell eingestellt werden. Es reicht, wenn man die Spoiler, Reifen und Tankstrategie festlegt. Außerdem gibt es einen Arcade-Modus, in dem nach Lust und Laune der Asphalt gummiert und die Gegner von der Strecke geschubst werden können, ohne zu ständig zu befürchten, daß der Wagen Schäden davonträgt. Im Hintergrund dazu quietschen anheizend die E-Gitarren.



Die Originalstrecken nach dem Stand von 1995 kann Formula 1 vorweisen. Auch die Fahreigenschaften sind ausgezeichnet.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

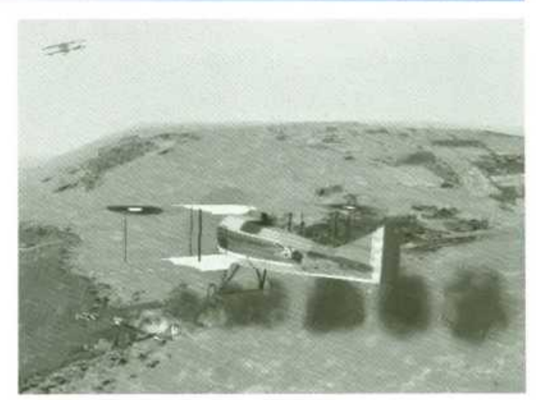


Le Chuck fährt größere Geschütze auf! Mit dem Piratencaptain ist nicht zu spaßen.

Trotz Voodoo-Puppe spukt Le Chuck weiter. Freizeitpirat Guybrush wird wie von einem bösen Fluch wieder nach Monkey Island gezogen. LucasArts setzt nach mehrjähriger Pause die Adventure-Serie schlechthin fort, obwohl das Genre allgemein in letzter Zeit weniger bei den Kunden ankommt. Schon jetzt dürfen Sie sich auf Dialoge voll sprühendem Witz freuen. Obwohl sich ein gutes Adventure hauptsächlich durch eine innovative und abwechslungsreiche Story auszeichnet, hat LucasArts keine Kosten gescheut, auch technisch auf dem neuesten Stand zu sein. Feinste SVGA-Grafik im gewohnt ulkigen Comic-Stil, realistische Soundeffekte und atmosphärisch passende Hintergrundmusik dürften auch wieder den neuesten Teil auszeichnen. Vielleicht kann dem Genre so wieder zu einer neuen Blüte verholfen werden.

RED BARON 2

Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten erobern wieder den PC. Red Baron 2 wird eine noch realistischere Simulation des traditionellen Luftkampfs im Ersten Weltkrieg. So spielen beispielsweise Wolken und G-Kräfte eine wichtige Rolle. Wahlweise dürfen Sie auf der Seite der Deutschen oder der Alliierten in das Geschehen eingreifen. Ziel ist es natürlich, den wohl bekanntesten Piloten aller Zeiten, Manfred von Richthofen, alias der Rote Baron, zu überflügeln. Neben endlosen computergenerierten Missionen können Sie eigene Aufträge nach Wunsch erstellen. Zur Auswahl stehen Bodenangriffe, Begleitschutz, Luftraumverteidigung und Bombenangriffe. Detaillierte Grafiken, die ausnahmslos mit Textures überzogen sind, und realistische Soundeffekte sorgen für stilechtes Flugvergnügen. Doch Vorsicht: kein Pilot des Ersten Weltkriegs hatte einen Fallschirm. Ein Abschuß bedeutet den sicheren Tod.





Entgegen der weitverbreiteten Meinung flog Manfred von Richthofen nur relativ wenige Einsätze in seinem roten Dreidecker.

C&C3 TIBERIUM SUN

Alarmstufe Rot ist ja eigentlich nicht der zweite Teil, sondern Command & Conquer 0. In Tiberium Sun dürfen Sie schließlich weiterspielen, wo die Story im Tiberium-Konflikt endete. Egal ob die Bruderschaft von NOD oder die GDIs den Sieg davontragen, es taucht ein dritter Gegner auf, der weitaus gefährlicher ist. Nebenbei wird erklärt, wo Tiberium überhaupt herkommt und welche Wirkungen es auf die Menschen hat. Da Tiberium Sun chronologisch nach dem Tiberium-Konflikt spielt, wird es endlich ganz neue Waffengattungen geben. Dazu gehören beispielsweise gepanzerte Infanteristen und Laser für mobile Einheiten. Tiberium Sun sollte dann auch die geforderten Features enthalten, für die es aus Zeitgründen in Alarmstufe Rot nicht mehr reichte. Gemeint sind intelligente Computergegner und ein Editor auch für Einzelspieler-Missionen.



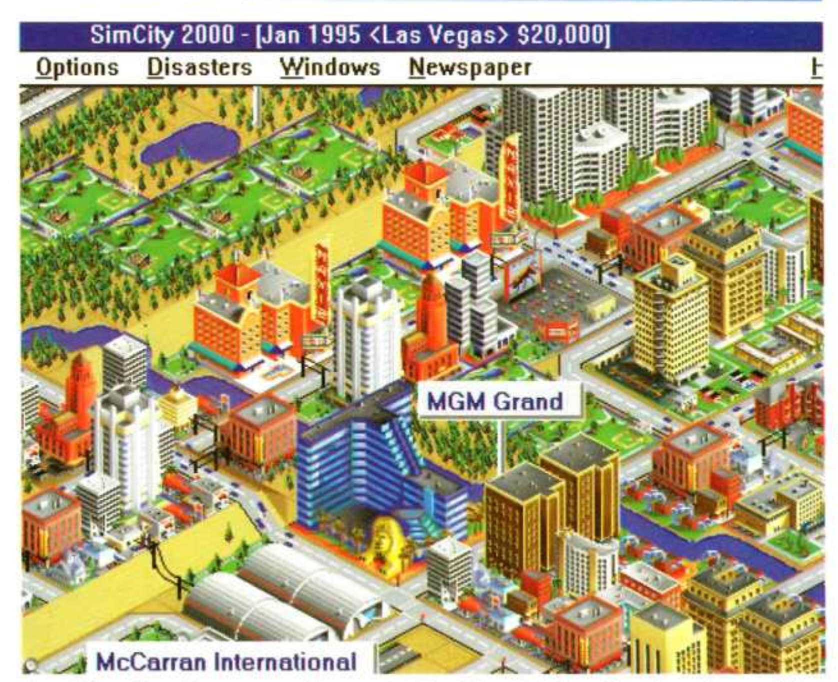
Die Zukunft der GDI und NOD: Gepanzerte Infanterie-Einheiten im Exoskelett verfügen über schwere Laser-Waffen und automatische Zielvorrichtungen.

BLADE RUNNER

Blade Runner von Westwood könnte der Überraschungsschlager 1997 werden.

Ein Klassiker der Dark Future-Filme erscheint als PC-Spiel. Westwood übernimmt den gesamten Hintergrund von Blade Runner. Im dritten Jahrtausend kommt es zum Konflikt zwischen Replikanten und Menschen. Die humanoiden Roboter sehen sich mittlerweile selbst als Lebewesen und sind keineswegs gewillt, sich auslöschen zu lassen. Zum ersten Mal in einem Computerspiel dürfen Sie sich selbst entscheiden, für wen Sie eintreten. Ähnlich wie Lands of Lore 2 wird auch Blade Runner das sogenannte „Reactive Environment" nutzen, d. h. sämtliche Personen verhalten sich den Aktionen des Spielers entsprechend. Dadurch wird eine noch nie dagewesene Freiheit für den Spieler erreicht. Aus diesem Grund wird sich das Dark Future-Spiel als eine gekonnte Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel entpuppen. Technisch präsentiert sich Blade Runner in feinstem SVGA, selbst Spiegelungseffekte wurden nicht vernachlässigt.

SIMCITY 3000



Der Klassiker im neuen Gewand: SimCity 3000 soll mit zeitgemäßer Grafik und etlichen faszinierenden Features das Herz jedes Städteplaners höher schlagen lassen.

Kaum ein anderes Spiel konnte so lange begeistern wie SimCity und später SimCity 2000. Nachdem die Netzwerk- und Classic-Edition erfolgreich vermarktet wurde, macht sich Maxis an den dritten Teil der beliebten Serie. Selbstverständlich schlüpfen Sie wieder in die Rolle des Bürgermeisters und dürfen eifrig Wohn-, Industrie- und Mischgebiete ausweisen, Kraftwerke errichten, Leitungen verlegen, Straßen- und U-Bahn-Netz ausbauen. Grafisch wird das Ganze natürlich durch 3D-Ansicht aufgepeppt. Einige neue Features sorgen weiterhin für einen unterhaltsamen Kampf für höhere Steuereinnahmen, weniger Luftverschmutzung und Kriminalität sowie größere Bevölkerungszuwächse. Kurzum, die Städteplaner-Simulation wird noch etwas detaillierter, mit schöneren Grafiken und noch anwenderfreundlicherer Benutzeroberfläche.

STAR TREK GENERATIONS



Ob an Bord der Enterprise oder auf der Oberfläche des Planeten, Sie haben das Oberkommando über die Besatzung der neuen Enterprise und James T. Kirk, sobald er den Vortex verläßt.



Auch wenn der zugehörige Film schon lange nicht mehr in den Kinos läuft, dürfte Star Trek - Generations auch für Nicht-Trekker ein interessantes Spiel werden. In 15 einzelnen Missionen läßt sich die Crew der TNG Enterprise und James T. Kirk steuern. Die gesamte Sprachausgabe wird von den Schauspielern selbst gesprochen, um eine ideale Atmosphäre zu schaffen. Ebenso wurde die Hintergrundmusik dem Film entnommen. Von der Main-Story entspricht Star Trek - Generations genau dem Kinofilm. Der Wissenschaftler Soran versucht, um jeden Preis zurück in den Vortex zu gelangen, und will dafür sogar Millionen von Leben opfern. Dabei hilft ihm ein kleines Schiff der Klingonen, gegen das die Enterprise auch im Spiel kämpfen muß. Daraus entsteht letztendlich eine attraktive Mischung aus Adventure, Action und Strategiespiel.



KÄPT'N BLAUBÄR
Lebenshilfe
auf CD-ROM
...die ultimative
Alternative
zur Glotze
KÄPT'N BLAUBÄR
Bildschirmschoner
Läuft auch unter Windows '95
Ravensburger
KÄPT'N BLAUBÄR
Seemannsgarn!
Ravensburger
Die unglaublichen Lieferfahrten des Käpt'n Blaubär
KÄPT'N BLAUBÄR
Volle Ladung!
Ravensburger
3x volle Äkschen auf'm Kutter
http://www.ravensburger.de
Ravensburger®

PROBLEME UM SIE

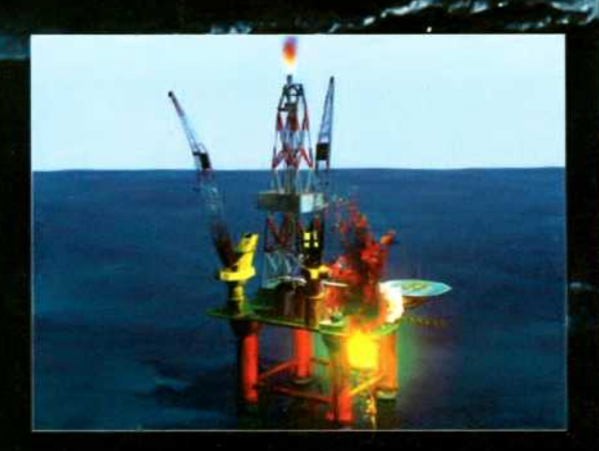
Echtzeit Strategie-Simulation

exzellente gerenderte SVGA-Grafiken

erstklassige Soundeffekte

4 Spieler Netzwerk-Option

komplett in Deutsch





Tauchen Sie ein in das packende Abenteuer um die strategische Herrschaft der Meere. Vernichten Sie die gegnerische Flotte mit raffinierter Taktik. Versuchen Sie z.B. die Treibstoffversorgung des Gegners zu stoppen. Kämpfen Sie, wenn nötig, auch mit unfairen Methoden. Aber denken Sie dran: Nur mit der richtigen Strategie werden Sie Herrscher der Meere!

Descent to Undermountain • 3D-Rollenspiel

ÜBERIRDISCH



Abgesehen von den Ultima Underworld und Daggerfall hat es noch kein 3D-Action-Rollenspiel mit einer vernünftigen Grafik-Engine gegeben. Eigentlich ohne Grund, denn etliche 3D-Action-Shooter von id Software, Eidos und Interplay haben bewiesen, daß das Know-how durchaus vorhanden wäre. Letztere benutzen ihre Descent 2-Engine für das erste wirklich komplett dreidimensionale Rollenspiel in SVGA-Grafik.

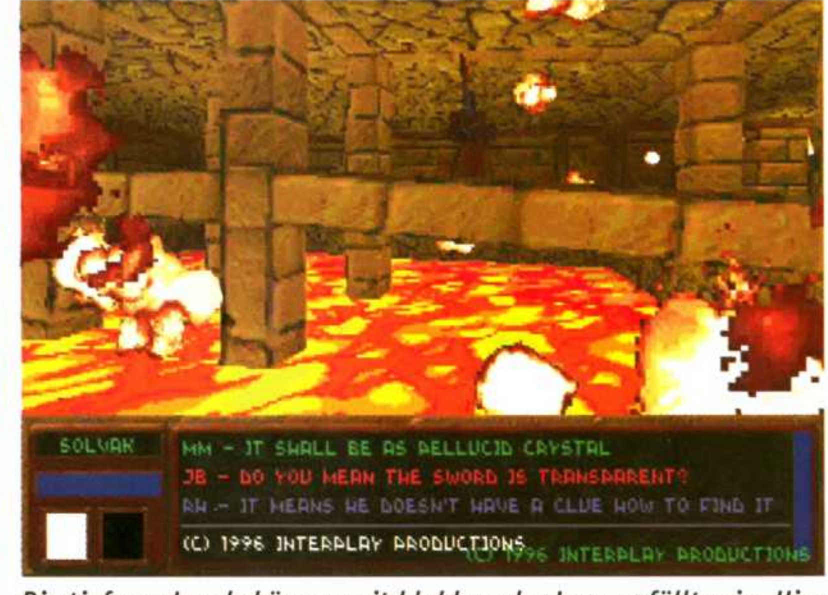
Khelben „Blackstaff" Arunsun, einer der auserwählten Mystras und Erzmagier von Waterdeep, hat einige Helden beauftragt, die Dungeons unter Waterdeep zu „säubern". Zahllose Orks strömen aus den Höhlen an die Oberfläche und terrorisieren die Landwege nach Waterdeep. Ein größeres Übel als die Orkhorden muß für diese plötzliche Völkerwanderung verantwortlich sein, mutmaßen zumindest die Herren der Stadt. Gerüchte über das Auftauchen des Flammenschwerts der Spinnengöttin Lloth machen die Runde. Falls wirklich die chaotisch-böse Lloth ihre Finger im Spiel hat, sind die Dunkelelfen auch nicht weit. Eine weitere Auseinandersetzung zwischen Gut und Böse bahnt sich an.

Geschichten aus der Gruft

So weit die Story von Descent to Undermountain. Im Laufe des Spiels werden sicherlich wieder einige Zusammenhänge klar. Interplay ist für seine guten Storyboards und Erfahrung mit Spielen quer durch alle Genres durchaus bekannt. Seit Wasteland in den 80ern konnte die kalifornische Softwareschmiede mit in-



Links unten sind die aktuellen Trefferpunkte eingeblendet. Das Schwert rechts im Bild wird im Kampf über den Screen bewegt.



Die tieferen Levels können mit blubbernder Lava gefüllt sein. Hier muß sich der Held in acht nehmen, um nicht viel Schaden zu nehmen.

RPG-SYSTEM

Hand in Hand mit einer TSR-Fantasy-Welt wie den Forgotten Realms geht natürlich AD&D. Dabei handelt es sich um die Weiterentwicklung des ersten Rollenspiels von Gary Gygax, dem Erfinder der Pencil & Paper-Rollenspiele. AD&D ist ein durchwegs klassisches Regelsystem, das auf Stufen, Rassen und Berufsklassen basiert. In Descent to Undermountain wird man natürlich nur einen Charakter und keine ganze Abenteuergruppe entwerfen können. Gerade dafür eignet sich AD&D besonders gut, weil bestimmte Rassen gleich mehreren Berufen nachgehen können. Diese Allround-Talente erlangen natürlich die Fähigkeiten des jeweiligen Fachs viel langsamer als reine Krieger, Zauberer oder Kleriker.



Auch mit Pfeil und Bogen darf in Descent to Undermountain gekämpft werden. Der Elf hat vermutlich gerade seinen letzten Pfeil auf den Helden abgeschossen...

haltlich interessanten und qualitativ hochwertigen Produkten überzeugen. Neuestes und bestes Beispiel ist das im letzten Jahr erschienene Rollenspiel Stonekeep. Man darf sich also wieder auf eine spannende Hintergrundgeschichte mit allerlei Überraschungen gefaßt machen.

Spitzentechnologie im RPG

Anscheinend hinken Rollenspiele technisch, von einigen wenigen Ausnahmen abgesehen, immer ein ganzes Jahr hinterher. Die letzten Vertreter des Genres boten allesamt entweder nur VGA oder ließen sich nicht stufenlos in der dreidimensionalen Welt drehen. Descent to Undermountain dürfte damit das erste 3D-Action-Rollenspiel mit noch zeitgemäßer Technik werden. Die Descent 2-Engine hat dabei leicht das Potential, alle Anforderungen eines Rollenspiels zu erfüllen. Natürlich wird auf die komplexe Steuerung des Action-Shooters verzichtet. Anstelle des 4-Button-Joystick mit Coolie-Hat plus vier

MULTIPLAYER

Descent to Undermountain wird zwar nicht wie Descent 2 bis zu acht Spieler unterstützen, aber zumindest mit einer Party aus vier Helden lassen sich die Höhlen im Netzwerk erforschen. Über Modem bleiben immerhin noch zwei Spieler für einen Dungeon übrig. Eventuell werden jedoch einige Organisationen wie T.E.N. auch Descent to Undermountain für vier Spieler über Modem anbieten.

Wer möchte, kann also doch in einer Gruppe Teamarbeit leisten. Allerdings sollen die miteinander verknüpften Dungeons so riesig sein, daß auch vier Spieler gleichzeitig sich selten begegnen und ihre eigenen Rätsel lösen und Abenteuer allein bestehen könnten. Zum Tausch wertvoller Gegenstände kann man sich ja immer noch an einem bestimmten Punkt treffen. Zu guter Letzt wird auch in Descent to Undermountain sicherlich eine Art Deathmatch möglich sein.



Untote gehören bereits zu den gefährlichen Gegnern. Sämtliche Monster entsprechen den Vorbildern aus dem Pencil & Paper-RPG.



Dieser fette Goblin dürfte ein leichtes Opfer abgeben. Nur Zauberer sollten selbst den Nahkampf mit diesen Kreaturen scheuen.



Dieser Dunkelelf hat den Helden schon schwer verletzt. Mit den gnadenlosen Lloth-Anbetern ist nicht zu spaßen.

weitere Tasten am Keyboard rückt eine simple, kombinierte Tastatur-Maus-Steuerung. Mit der Maus werden Schalter umgelegt, das Schwert geschwungen und Gegenstände aufgehoben. Über die Cursortasten läßt sich der Charakter durch den Dungeon führen. Dem Bewegungsdrang der Spieler werden hier keine Grenzen gesetzt. Man wird springen, klettern, schweben und wahrscheinlich sogar fliegen können, vorausgesetzt man beherrscht die passenden Zaubersprüche oder besitzt entsprechende magische Gegenstände.

Dungeon-Explorer

Über 20 riesige Levels soll Descent to Undermountain beinhalten. Wirkliche 3D-Labyrinthe, die nicht in einzelne Stockwerke unterteilt sind, erschweren die Erforschung natürlich extrem. Trotzdem wird es einfacher sein, sich in diesen Dungeons zurechtzufinden, als zum Beispiel in den Minen von Descent. In Undermountain weiß man durch die Schwerkraft wenigstens immer, wo „unten" ist. Außerdem hilft das Automapping bei der Orientierung in neuen Abschnitten. Konnte man in Descent 2 noch relativ unbeschwert in die verzweigten Tunnel fliegen, erwarten den Helden in Undermountain heimtückische Fallen. Selbstverständlich wird es immer einen Weg geben, diese Vorrichtungen zu entschärfen oder einfach nicht auszulösen. Viel gefährlicher sind wahre Monstermassen, die in den dunklen Gewölben hausen.

Schlachtgetümmel

Ähnlich wie in Descent wird man den Kampf erst langsam erlernen müssen. Stellt man sich zu Beginn noch ziemlich tölpelhaft an, kommt man so nach und nach auf ein paar effektive Kniffe und Tricks. Der Einsatz von Waffe oder Zauberspruch geschieht mit der Maus. Bei Geschossen gibt es keinerlei Probleme, solange man genau zielt. Im Nahkampf sollte man aber die Reichweite der eigenen Waffe genau kennen, um seine Gegner möglichst ohne Gegentreffer auszuschalten. Neben schneller Reaktion und guter Koordination ist also auch eine Spur Taktik gefragt. Gewiefte Spieler können die teilweise recht dümmlichen Monster auch einfach in tödliche Fallen locken, die sie selbst ohne größere Probleme überwanden. Regeltechnisch wird der Kampf wie in AD&D abgehandelt. Wer laut Bildschirm richtig zielt und getroffen hat, muß noch lange nicht seinen Gegner verletzt haben. Berufsklasse, Stärke und benutzte Waffe des Helden modifizieren genauso die Trefferchance und das Schadenspotential wie die Beweglichkeit des Gegners und seine getragene



Jedes Monster ist aus Polygonen aufgebaut und mit Textures säuberlich überzogen.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Descent 2-Veteranen wissen, daß sich die Minenroboter alles andere als dämlich verhalten. Ebenso darf man in Descent to Undermountain, mal von ein paar zurückgebliebenen Goblins abgesehen, keine unflexiblen Monster erwarten, die nur blindlings auf den Helden zustürmen. Schließlich macht es ja auch keinen Spaß, sämtliche Monster immer mit ein und demselben simplen Trick zu besiegen. Die Kreaturen werden also versuchen, Geschossen des Helden auszuweichen und auch im Nahkampf ihre Beweglichkeit zum Vorteil einsetzen. Ferner sollen sich einige Monster versteckt auf die Lauer legen und erst im richtigen Moment aus dem Hinterhalt angreifen.

DIE GRAFIK-ENGINE



Momentan gibt es nur sehr wenige 3D-Action-Spiele, in denen wirklich alles dreidimensional aus Polygonen aufgebaut ist und in SVGA dargestellt wird. Musterbeispiele hierfür sind natürlich id Softwares 3D-Shooter, Eidos´ Tomb Raider und Interplays Descent 2. Bei fast allen anderen Spielen aus der Ich-Perspektive wurde in den Details eine Dimension gespart. Meist sind die Gegner, Gegenstände, Wände und Türen nur zweidimensional. Das bringt sicherlich einen Geschwindigkeitsvorteil, der sich auf langsamen Rechnern bemerkbar macht. Andererseits geht so auch Spieltiefe und Realitätsnähe verloren. Die Descent 2-Engine bietet in jedem Fall alles, was ein Rollenspielherz begehrt. Riesige verwinkelte Dungeons, exakte Berechnung von Licht und Schatten und durchwegs plastische Körper. Wenn die endgültige Version von Descent to Undermountain vorliegt, werden wir Ihnen natürlich in einem ausführlichen PC Action-Prüfstand berichten, ab welcher Hardware optimale Voraussetzungen geboten sind. Die Descent-Engine beinhaltet auch Realtime-Lightsourcing, d. h. Lichtquellen und ihre Auswirkungen werden in Echtzeit berechnet. Wenn Sie also einen Feuerball einen Gang hinunter auf eine Schar Monster werfen, werden die Wände des Gangs im Vorbeifliegen erhellt. Dadurch wird die Illusion des dreidimensionalen Raums perfekt, da Gegenstände und Gewölbe erst so ihre räumliche Tiefe erhalten.

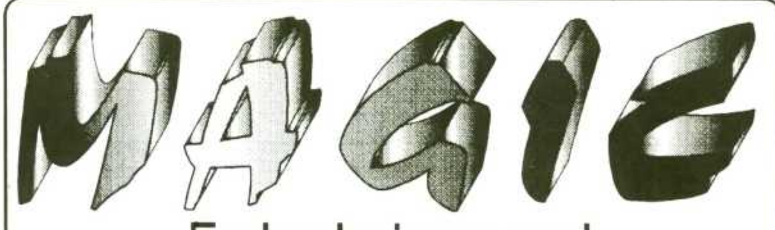


Für diesen Gedankenschinder wurde eigens ein Modell angefertigt, damit die häßliche Fratze noch realistischer wirkt.

Bestellannahme:

(0 61 84) 6 27 88

von Montag bis Freitag 10 - 20 h,
Samstag 10-16 h
Hanauerstraße 26, 63505 Langenselbold
Telefax : (0 61 84) 6 27 88



Entertainment

Computer-& Videospiele Versand

...online with the future

Ladenverkauf:

MAGIC Entertainment Center
47198 Duisburg-Homberg
Moerserstr. 61
Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-21h

MAGIC Entertainment Center
46145 Oberhausen-Sterkrade
Steinbrinkstraße 255
Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-20 h

Generation X
63505 Langenselbold
Hanauerstraße 26
Öffnungszeiten: Mo-Fr 10-20 h, Sa 10-16 h

PC CD-ROM

Titel	Preis
3-D Ultra Pinball 2:Creep Night	DV 69,95
4-4-2 Fußball	DA*59,95
Adams Family Pinball	DA*64,95
Advanced Tactical Fighter	DV 79,95
ATF Data Disk:Nato Fighter	DV 39,95
ATF Gold Edition (WIN´95)	DV*79,95
Afterlife	DV*79,95
AH-64D Longbow	DV 79,95
AH-64D Longbow:Flah P. Korea	DV 46,95
Alien Incident	DV 52,95
Alien Trilogy	DV 69,95
American Dream	DV 39,95
Amok (WIN´95)	DA*74,95
Area 51 (WIN´95)	DA*72,95
Armored Fist 2.0	DV*79,95
Assissin 2015	DV 79,95
Azraels Tear	DV 69,95
Baku Baku Animal	DV 54,95
Baphomets Fluch	DV 69,95
Batman Forever Coin Up	DA*64,95
Battlecruiser 3000 AD	DV*59,95
Battleground Ardennen (WIN)	DV 67,95
Battleground Gettysburg (WIN)	DV 67,95
Battleground Waterloo (WIN)	DV*67,95
Battle Arena Toshinden	DV 67,95
Bedlam	DA*72,95
Betrayal in Antara (WIN)	DA*79,95
Birthright (WIN)	DA*79,95
Blam! Machinehead	DA*69,95
Bleifuß	DV 49,95
Bleifuß 2	DV 59,95
Blood & Magic AD&D	DV 74,95
Boong!	DV 49,95
Bubble Bobble	DA*59,95
Bug!	DV 54,95
Bundesliga Manager´97	DV 69,95
Catz Screensaver	DV 29,95
Chaos Overlord (WIN´95)	DV*72,95
Chartbreaker	DV*69,95
Chessmaster 5000	DV 69,95
Civilisation 2	DV 74,95
Civilisation 2 Scenarios	**DV 39,95**
Clandestiny (WIN´95)	DV*74,95
Cluedo	DV*74,95
Comanche 3.0	DV*77,95
Comanche 3.0	EV*72,95
Command & Conquer 1	DV 79,95
C & C Mission CD	DV 27,95
C & C Leveleditor Vol.3	DV 29,95
Command Companion	DV 29,95
C & C SVGA (WIN´95)	DV*89,95
Zübehör für Command & Conquer	a.A.
Command & Conquer 2	**DV 89,95**
Command & Conquer 2	EV 89,95
C & C 2 Mission CD	DV*29,95
Creatures (WIN´95)	DV 69,95
Crow:City of Angels (WIN)	DA*79,95
Crusader: No Regret	DV 64,95
Cyber Gladiator	DV*69,95
Daggerfall	DV*74,95
Das Hexagon-Kartell	DV 69,95
Das Schwarze Auge 3	DV 39,95
Das Schwarze Auge 1-3	**DV 79,95**
Daytona USA	DA 69,95
Deadlock	DV*79,95
Deadly Skies	DA*74,95
Deathkeep AD&D (WIN´95)	DA 69,95
Death Rally	**DA 54,95**
Demonworld	DA*89,95
Der Planer 2	DV 69,95
Der Planer 2 Missionen	DV 27,95
Descent 2	DA 79,95
Destiny	DV 74,95
Destruction Derby 2 (WIN´95)	DA 69,95
Diablo (März´97)	DV*79,95
Diablo	**DA*79,95**

PC CD-ROM

Titel	Preis
Die Fünfte Dimension	DV*79,95
Die Fugger 2	DV 54,95
Die Hard Trilogy	DV*74,95
Die Pandora Akte	DV*79,95
Die Schlümpfe	DV 64,95
Die Siedler 2	DV 69,95
Die Siedler 2 Mission-CD	**DV 34,95**
Discworld 2	DV*79,95
Dominion	DV*72,95
Down in the Dumps	DV 72,95
Dragonheart:Fire&Steel (WIN)	DA 64,95
DSF Fußballmanager	DV*84,95
Dungeon Keeper	**DV*74,95**
Ecstatica 2	DV*69,95
EF 2000 Exp. Pack:Tact-Com	DV 34,95
EF 2000 Special Edition	DV 79,95
Elisabeth I.	DV 69,95
Evidence	DV*73,95
F-22 Lightning 2	DV 79,95
Fable	DV 77,95
Fantasy General	DV 67,95
FIFA Soccer´96	DV 59,95
FIFA Soccer´97	**DV 72,95**
Firefight	DA 59,95
Firo & Klawd	DA 73,95
Flottenmanöver	**DV 74,95**
Formel 1	DV*72,95
Fragile Allegiance	DV*74,95
Flugsimulator 6.0 (WIN´95)	DV 99,95
FS5: Designer 2.0 (WIN)	DV*69,95
FS5: Scenery Kanarische Ins.	DA*64,95
Flying Corps	DV*84,95
FPS Baseball´96 (WIN´95)	EV 64,95
FPS Football´97	EV*64,95
FX Fighter Turbo (WIN´95)	DV 69,95
G-Nome	EV 64,95
Gene Wars	DV 74,95
Gex	DA* a.A.
Giga Pack Vol.1	DV 84,95
Golden Collection Vol.1	DV* a.A.
Grand Prix 2	DV 89,95
Grand Prix Manager 2 (WIN)	DV 79,95
Grid Run	DV*59,95
Harpoon Classic´97	DV* i.V.
Hattrick WINS	DV*69,95
Have a N.I.C.E. Day	DV*64,95
Heroes of Might & Magic 2	EV* a.A.
Hexen beyond Heretic(WIN95)	DA*69,95
Hexen Mission Disc	DA 31,95
Holiday Island	DV 69,95
Hugo 2	DV 49,95
Hugo 3	DV 64,95
Hugo 4	DV 67,95
Hugo Screensaver	DV 39,95
Hyperblade	DV 79,95
Imperium Galactica	DV*72,95
Iron & Blood	DA*69,95
Iron Man/XO	DA 64,95
Jagged Alliance 2: Deadly Games	**DV*74,95**
Jetfighter 3	EV 72,95
John Madden NFL´97	DV 72,95
Kai´s Power Goo	DV 79,95
KKND	**DV*59,95**
Krazy Ivan (WIN´95)	DA*72,95
Lands of Lore 2	DV*84,95
Leisure Suit Larry 7 (WIN)	**DA 79,95**
Links LS incl. 3 Kurse	DA 89,95
Links Pelican Hill	DA*49,95

PC CD-ROM

Titel	Preis
Links Pinehurst 2	DA*49,95
Lords of the Realms 2	DV*79,95
Lost Vikings 2	DV*69,95
M.A.X	DA*74,95
M.D.K.	DA*79,95
M.I.A. (WIN´95)	DA* i.V.
Mad TV 2	DV 69,95
Magic the Gathering (WIN)	DA*82,95
Master of Orion 2	**DV*82,95**
Master of Orion 2	EV 89,95
Mech Warrior 2:Mercenaries	DV 79,95
Mech Warrior 2:Spec. Edit.	DV 79,95
Mega Pak 6	DA 79,95
Mega Race 2	DV 54,95
Missionforce Cyber Storm	DV 79,95
Monopoly	DV 54,95
Monster Truck Madness	DA 69,95
Monthy Python:Ritter.... (WIN)	DV 64,95
Myst	DV 59,95
NBA Full Court Press	DA 74,95
NBA Hangtime	DA*72,95
NBA Jam Extreme (WIN)	DA*69,95
NBA Live´97	DV*72,95
Nascar Racing 2 (WIN)	DA 79,95
Need for Speed Spec. Edition	DV 76,95
Nemesis	**DV*74,95**
NFL Quarterback Club´97	DA*64,95
NHL Hockey´97	DV 72,95
NHL Open Ice	DA*64,95
Nihilist	DA 69,95
Wir führen eine große Auswahl an Level CD´s z.B. C&C 2, Warcraft 2, Need for Speed usw.	
Orionburger	DV 72,95
Othello	DV*44,95
Panzer Dragoon	DA*69,95
Perfect Assissin	DV*69,95
PGA Tour Golf´96	DA 74,95
Phantasmagoria	DV 82,95
Phantasmagoria 2 (WIN´95)	DA 79,95
Pinball´97	DA*54,95
Pinball Construction Kit	DV 64,95
Pitball	DV*84,95
Pray for Death	DV 39,95
Privateer 2:The Darkening	**DV 79,95**
Project Paradise	DA*79,95
Puppen, Perlen & Pistolen	DV 69,95
Rallye Racing´97	DV 74,95
Rama	DV 79,95
Rayman	DA 59,95
Rätsel des Master Lu	DV 74,95
Realms of the Haunting	**DV 74,95**
Rebel Assault 2	DV 82,95
Risiko (WIN´95)	DV 74,95
Road Rash (WIN´95)	DV 59,95
Schleichfahrt	DV 74,95
Scorched Planet	DV*64,95
Sega Rally	DA*69,95
Shannara	DV 69,95
Sherlock Holmes 2:Geheimnis..	DV 74,95
Shine	DV 79,95
Shockwave Ass. (WIN´95)	DA*79,95
Silent Hunter	DV 69,95
Silent Hunter:Patrol CD	DV*29,95
Sim City 2000 Network Edition	DV*88,95
Sim City CD-Collection	DV 89,95
Sim Copter	DV*74,95
Sim Park	DV*74,95
Sim Weihnachtspaket: Sim City 2000,Sim Isle & Sim Tower	**DV 69,95**
Space Hulk 2 (WIN´95)	DA 79,95
Star Control 3	DA 79,95
StarCraft (WIN)	DV*84,95

PC CD-ROM

Titel	Preis
Starfighter 3000	DV 74,95
Star General (WIN´95)	DV*69,95
Star Trek DS9:Harbinger	DA 72,95
Star Trek Warrior Set	DV 67,95
Star Wars Collection	DV 59,95
Steel Panthers 2	DV*74,95
Street Fighter:The Movie	DV*64,95
Street Racer	DA* i.V.
Sonic	DA 54,95
Soul Hunt	DV*64,95
Super Bubsy (WIN´95)	DA*74,95
Super Eurof. 2000 (WIN´95)	DV 79,95
Super Motocross (WIN)	DA*64,95
Syndicate Wars	DV 69,95
Synergist	DV 74,95
Terminator Skynet	DA*67,95
Terra Nova: Strike Force ...	DV*74,95
The Dig	DV 74,95
The Mutation of J.B.	DV*99,95
The Neverhood	DA 89,95
Theme Hospital	DV*74,95
Tie Fighter	DV 74,95
Time Commando	DV 72,95
Timelapse	DV 69,95
Tomb Raider	**DA 69,95**
Toonstruck	DV 69,95
Triple Play Baseball´97	DV*i.V.
Trophy Bass 2 (WIN´95)	EV*69,95
Tunnel B1	DV 79,95
US Navy Fighter´97 (WIN´95)	DV*79,95
Viking Conquest	DV*64,95
Virtua Cop	DA 72,95
Virtua Fighter (WIN´95)	DA 69,95
Virtual Chess (WIN´95)	DV*73,95
War College (UMS 3)	DA 64,95
Warcraft 2 Exkl. Edit.(WIN)	DV 79,95
Warcraft 2 Expansion Pack	DV 29,95
Warwind	DV 69,95
Williams Arcade Greatest	DA*52,95
WipEout 2097	DA*74,95
Wizardry Gold	DV*72,95
Worms:Reinforcements	DV 34,95
Worms Special Edition	DV 69,95
WWF In Your House	DV*64,95
X-Car	DV*74,95
X-Treme Powerpack	DV 79,95
- FIFA Soccer´96	
- Magic Carpet2	
- Rallye Championship	
- 6-Button PC-Pad	
Yatzee	DV*39,95
Z	DV 69,95
Z Director´s Cut	DV 19,95
Zork Nemesis (WIN´95)	DV 79,95

MAGIC PREISHITS!

Titel	Preis
7 th Guest	DA 21,95
Alone in the Dark 1	DV 24,95
Amerika 1861-1865	DV*24,95
Armored Fist	DV 34,95
Batman Forever	DV 29,95
Bermuda Syndrome	DA 26,95
Biing Limited Edition	DV 44,95
Bioforge Classic	DV 29,95
Bundesliga Manager Profess.	DV 19,95
Burning Steel 4	DA 39,95
Caesar 1	DV 29,95
Carrier Strike Force	DA 24,95
Chewy-Escape from F5	DV 34,95
Christof Kolumbus	DV 19,95
Civilisation 1	DV 29,95
Colonisation	DV 29,95
Comanche & Missions	DV 39,95
Creature Shock	DA 21,95
Crusader Classics	DA*29,95
Cyberia 1	DV 29,95
D	DV 34,95
Daedalus Encounter	DV 24,95
Der Reeder	DV 19,95
Descent 1	DV 29,95
Destruction Derby	DA 29,95
Die Höhlenwelt Saga	DV 19,95
Die Siedler 1	DV 29,95
Discworld	DV 29,95
DSA 1:Schicksalsklinge	DV 24,95
DSA 2:Sternenschweif	DV 24,95
Dungeon Master 2	DV 29,95

MAGIC PREISHITS!!

Titel	Preis
Earthsiege 1	DV 29,95
Ecco the Dolphin	DA 39,95
Ecstatica	DA 29,95
Eishockey Manager	DV 19,95
Fade to Black Classic	DV 34,95
Fatal Racing	DV 34,95
FIFA Soccer Classic	DV 29,95
Flashback	DV 24,95
Flight Unlimited	DV 39,95
Funsoft Strategie Edition	DV 59,95
- Jagged Alliance	DV
- Ascendancy	DV
- Kaiser Deluxe	DV
FX Fighter	DA 24,95
Gabriel Knight 1	DV 29,95
Goblins 1 & 2	DV 29,95
Goblins 3	DV 29,95
Gold Games	DA 44,95
Grand Prix 1	DA 29,95
Hind	DV 49,95
Indiana Jones 4	DV 34,95
IndyCar 2	DA 39,95
Indy Jones Desktop	DV 24,95
Jagged Alliance	DV 34,95
Judge Dredd	DA 24,95
Kings Quest 7 (WIN)	DV 29,95
Kyrandia 3	DA 21,95
Larry 6	DV 29,95
Last Dynasty	DV*29,95
Lemmings Vol. 1-3	DA 29,95
Lemmings Bundle	DA 29,95
Links The Challenge at Golf	DA*24,95
Little Big Adv. Classic	DV 29,95
Lode Runner 1.0	DV 29,95
Lost Eden	DV 21,95
Lucas Arts Clas. Adventures	DV 39,95
Lucas Arts Clas. Simulations	DV 39,95
Made in Germany	DV 29,95
Magic Carpet Classic	DV 29,95
Maniac Mansion 2:Day of..	DV 29,95
Martini Racing	DV 24,95
Master of Magic	DV*39,95
Micro Machines 2	DV*29,95
Might and Magic Trilogy	DV 39,95
Monkey Island 1	DV 26,95
Monkey Island 2	DV 26,95
Monthy Python Compl.	DA 24,95
NBA Jam T.E.	DA 29,95
NHL´95 Classic	DV 29,95
Outpost 1.5	DV 29,95
PC Games Cheat 2	DV 24,95
PGA Tour Golf 486 Classic	DV 29,95
Pirates Gold	DA 29,95
Pitfall (WIN´95)	DV 29,95
Pizza Connection	DV 19,95
Police Quest 4	DV 29,95
Prince of Persia 1+2	DA 24,95
Pro Pinball Relaunch	DV 29,95
Psycho Pinball	DA 29,95
Railroad Tycoon Deluxe	DV 29,95
Rebel Assault 1	DA 34,95
Sam & Max	DV 29,95
Shanghai Great Moments	DV 24,95
Shivers (WIN)	DV 29,95
Simon the Sorcerer 1	DV 24,95
Simon the Sorcerer 2	DV 29,95
Space Quest 6	DV 29,95
Star Trek: Judgement Rites	DV 24,95
Stonekeep	DV 39,95
Strike Commander Classic	DV 29,95
Syndicate Plus	DV 39,95
System Shock	DV 29,95
Teamchef	DV 29,95
The Hive	DV 34,95
Theme Park Classic	DV 29,95
Tilt	DA 21,95
Tomcat Alley	DA 39,95
Transport Tycoon & Editor	DV 29,95
UFO:Enemy Unknown	DV 29,95
U.S. Navy Fighter Classic	DV 29,95
Vollgas	DV 34,95
Warcraft	DV 29,95
White Lines	DV 49,95
Wing Commander 3 Classic	DV 34,95
Wing Commander 4	DV 59,95
WipEout & Novastorm	DA 29,95
Woodruff (Goblins 4)	DV 29,95
Wolfpack	DV 26,95
WWF:Arcade Game	DA 29,95
X-Wing & Missions	DV 34,95

* Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar können aber inzwischen erschienen sein. Vorbestellung erwünscht! Stand 11.12.96 Versionen: DV=komplett deutsch ; DA=deutsche Anleitung ; EV=englische Version Alle Komplettlösungen von Hint Shop erhältlich!!!
Der Versand erfolgt per Nachnahme (DM 9,90- + DM 3,- NN-Gebühr) oderper Vorkasse (DM 6,90-). Ab einem Warenwert von DM 250,-- liefern wir versandkostenfrei! Auslandslieferung nur gegen Vorkasse (+DM 20). Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir eine Pauschale in Höhe von DM 20,--. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich! Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

INFRAVISION

Descent to Undermountain wird als erstes Rollenspiel das Feature der Infravision enthalten. Ansonsten durfte man dieses nette Extra nur in 3D-Action-Shootern wie zum Beispiel Terminator Skynet bewundern. Mittels Infravision werden warme Objekte wie zum Beispiel die meisten Monster rot, gelb, bis hin zu blendend weiß dargestellt. Kühle Gegenstände, die Gänge und gemeinerweise auch Untote zeigen sich in den kälteren Farben. Laut AD&D besitzen einige Rassen - dazu gehören Elfen, Zwerge, Halblinge, aber auch Orks und Goblins - von Natur aus Infravision. Ob Interplay sich wirklich die Arbeit macht, dieses Feature originalgetreu in Descent to Undermountain einzubinden, steht noch nicht fest. Schließlich müßte dazu jedes Objekt doppelt und dreifach gezeichnet werden. Zumindest sollen sich Fallen, Geheimtüren und viele versteckte Details erst mit Infravision sehen lassen.



Selbstverständlich läßt sich in Descent to Undermountain der Blick nach Belieben drehen. Einige Gegner verstecken sich an der Decke...

Rüstung. Jeder eingesteckte Schlag verringert die Trefferpunkte. Sinken sie auf null, ist das Spiel vorerst beendet.

Dunkle Geheimnisse

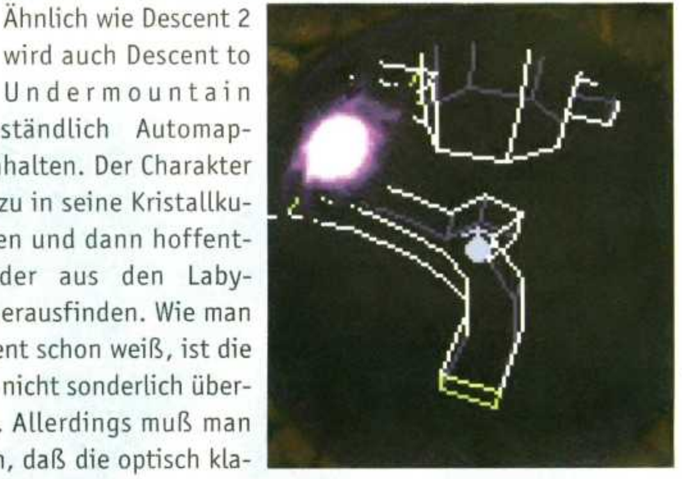
Trotzdem wird sich Descent to Undermountain nicht ausschließlich auf Hack´n´Slay reduzieren, wie das bei den meisten SSI-Rollenspielen oder Diablo der Fall ist. In einem gesunden Verhältnis sind Rätsel und komplizierte Aufgaben eingestreut, die für Abwechslung sorgen. Verglichen mit klassischen Rollenspielen wie den älteren Ultima-Teilen, der DSA- oder Wizardry-Serie, handelt es sich natürlich vorrangig um ein knallhartes Actionspiel mit einigen Rollenspiel- und Adventure-Elementen. Damit liegt natürlich auch das Hauptaugenmerk auf der Technik. Wie von Descent 2 gewohnt, werden sämtliche Objekte in SVGA durch Polygone dargestellt, die mit Texturen überzogen sind. Zusätzlich ist beispielsweise Lava und Wasser animiert. Synchron zu den Schritten bewegt sich das Sichtfeld leicht auf und ab, wodurch der extrem realistische Eindruck noch verstärkt wird. Unsere frühe Betaversion enthielt allerdings noch keine Hintergrundmusik oder Soundeffekte. Laut Aussagen von Interplay werden aber auch diese Bestandteile die gewohnt hohe Qualität haben. Damit ist Descent to Undermountain eines der vielversprechendsten Action-Rollenspiele, die in näherer Zeit erscheinen.



Auf diesem Screenshot lassen sich die für Descent typischen Licht- und Schatteneffekte erkennen.

Alexander Geltenpoth

AUTOMAPPING



Ähnlich wie Descent 2 wird auch Descent to Undermountain selbstverständlich Automapping beinhalten. Der Charakter wird hierzu in seine Kristallkugel blicken und dann hoffentlich wieder aus den Labyrinthen herausfinden. Wie man aus Descent schon weiß, ist die Automap nicht sonderlich übersichtlich. Allerdings muß man verstehen, daß die optisch klare Darstellung eines in sich verschlungenen Gangsystems, das ständig Höhe und Richtung ändert, auch alles andere als leicht ist. Immerhin bietet die Descent-Automap noch eine große Hilfe an, ohne die man sich in kurzer Zeit hoffnungslos verirren würde.

FORGOTTEN REALMS

Interplay hat sich wie einige andere Softwarehersteller die Rechte an einigen TSR-Welten gesichert. Die bekannteste dieser Welten sind natürlich neben Krynn immer noch die Forgotten Realms bzw. die Vergessenen Königreiche, in denen auch Descent to Undermountain spielt. Unter der Stadt Waterdeep haben vor langer Zeit mächtige Zauberer riesige Dungeons erschaffen, die so tief in die Erde gehen, daß sie sogar Zugänge zur Underdark bieten. In den finsteren Gängen gehen schon lange nicht mehr jene Magier ihren dunkeln Geschäften nach. Dafür haben Goblins, Orks und stärkere Kreaturen aus Underdark sich angesiedelt. Waterdeep, eine der größten Metropolen der Forgotten Realms, steht also neuerdings auf einem brodelndem Vulkan, der jederzeit ausbrechen könnte. Schon jetzt kommt das lichtscheue Gesindel nachts aus seinen Löchern und sorgt in Waterdeep für Angst und Schrecken.



Man kann sogar beobachten, wie ein Bogenschütze jeden einzelnen Pfeil sorgfältig einlegt und dann den Bogen spannt.

Voraussichtlich:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	4 Sp. Netzw. 2 Sp. Mode	Sprache:	englisch/leicht
Hersteller:	Interplay	Erscheint:	April 1997

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

ROCKETWARE

"If you dare, call ROCKETWARE"

Massenerstraße 27
59423 Unna

Alle Artikel in dieser Anzeige sind nur ein Auszug aus dem Gesamtkatalog!!
Kostenlosen Gesamtkatalg anfordern!

BESTELLANNAHME TEL.: 02303/257383
MO-FR 9:30-20:00 02303/257384
SA 10:00-14:00 FAX: 02303/257139

Ein frohes NEUES JAHR!! Unser Vorsatz für das neue Jahr ist: Allen die mehr als 1 Spiel bei uns bestellen, ein Gratis-Spiel unserer Wahl mit bei zu geben, solange unser Vorrat reicht!!!

DON'T FORGET

Besuchen Sie doch unser Ladenlokal in UNNA, dort verkaufen wir die Spiele zu **Versandpreisen!!**

Ab 1. November 1996 hat unser Ladenlokal Werktags bis 20 Uhr geöffnet!

LADENLOKAL UNNA:
MASSENERSTRAßE 27/schräg gegenüber dem KINO
Telefon: 02303/257138

PC-CDROM







Command & Conquer 2 "Red Alert"

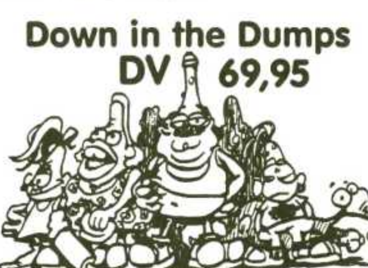


~ dt. Version nur 82,95

M.D.K.



Down in the Dumps DV 69,95



Privateer 2



Auch als Special-Edition erhältlich!

Bestellen Sie unseren Gesamtkatalog oder SPIELE über unsere E-Mail Adresse: rocketware@rocketware.de
Und am anderen Tag ist das Paket schon da!! Aber nicht den Namen und Adresse vergessen!!

Have a Nice Day
DA 57,95

Haben Sie Probleme? Klappt das Spiel XYZ mal wieder nicht, will die neue Grafikkarte nicht ?!? **Kein Problem für uns!!!**
Einfach eine Mail an: technik@rocketware.de
Und wir versuchen Ihnen in 24 Stunden zu Helfen!!! Und das alles KOSTENLOS!!!!!

PC-CDROM PC-CDROM

Titel		Preis
AH-64 Longbow Data	DV	44,95
Alien Trilogy	DV	69,95
Akte Pandora	DV*	69,95
Baphomets Fluch	DV	67,95
Blood & Magic	DV*	67,95
Betrayal in Antara	DA	74,95
Bundesliga Manager 97	DV	67,95
Clandestiny	DV	69,95
Creatures	DV	64,95
Crusader No Regret	DV	64,95
Daggerfall	DV	68,95
Daytona USA	DV	67,95
Die Hard Trilogie	DV*	69,95
Down in the Dumps	DV	69,95
Destiny	DV	72,95
Destruction Derby 2	DV	64,95
DOMINION	DV*	69,95
Dragon Lore 2	DV	69,95
	DA	
Estactica 2	DV*	67,95
F22 Lighting II	DV	73,95
Formel 1	DA*	69,95
Flottenmanoever	DV*	68,95
Genewars	DV	77,95
Hexagon Kartell	DV	64,95
HIND	DV	59,95
Hugo 4	DV	54,95
Holiday Island	DV	67,95
iM1 A2 Abrams	DV	79,95
Iron Man/XO	DV	59,95
KXYND	DV*	55,95
LArry 7	DV	79,95
M.A.X.	DV	77,95
Master of Orion 2	EV	74,95
M.D.K.	DA	82,95
Nascar Racing 2	DA	77,95
NBA Live 97	DV	73,95
NEMESIS	DV	73,95
NHL Hockey 97	DV	73,95
Orion Burger	DV	64,95
Phantasmagoria 2	DA	79,95
Privateer 2 Special Ed.	DV	89,95
	DA	
Re-Loades	DV	54,95
Risiko	DV	69,95
Sega Rally	DV	68,95
Schleichfahrt	DV*	64,95
Sim Copter	DV	67,95
Star General	DV	67,95
Syndicate Wars	DV	78,95
Swift 3D	DV	72,95
The Crow Win95	DA*	78,95
Toonstruck	DV	65,95
Tomb Raider	DV	64,95
Warwind	DV	64,95
Wing Com.4 + Mausm.	DV	54,95

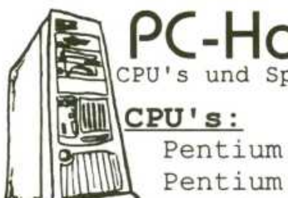
PC-CDROM Preishammer

Descent 2 Missionbuilder DV, Might & Magic Trilogie DV, Das schwarze Auge 3 DV, je DM 34,95

Christoph Columbus DV, Pizza Con. DV, Der Reeder, Ice Hockey Man. DV, je DM 19,95

FX Fighters DV, TFX DV, Martini Racing DV, Teamchef DV, Top Gun DV, Panzer General 2 DV F1GP 1 DV, Ufo 1 DV, Civilization 1 DV, Transport Tycoon DV, je DM 24,95

Wing Commander III DV, Navy Fighters DV, Crusader 1 DV Fade to Black DV, Pitfall DV Vollgas DV je DM 29,95



PC-Hardware

CPU's und Speicher=Tagespreise

CPU's:

Pentium 120	DM	289,95
Pentium 133	DM	409,95
Pentium 166	DM	679,95
Pentium 200	***DM***	***889,95***

Speicher:

8 MB 60ns PS/2 79,95; EDO 89,95
16 MB 60ns PS/2 169,95; EDO 159,95
32 MB 60ns PS/2 a.A. EDO a.A.

Mainboard's:

Asus P55T2P4
HX-Chip, 256KB-PB, DM 299,95
Asus P55VP4
VX-Chip, 256KB-PB DM 289,95
Chaintech M586IFM
HX-Chip, 256KB-PB DM 259,95
Tip → Chaintech M586VGM
VX-Chip, 256KB-PB DM 249,95
Gigabyte 586HX
HX-Chip, 256KB-PB, DM 259,95

Grafikkarten:

Elsa Winner 1000 Trio
2MB-DRAM DM 179,95
Elsa Victory 3D
S3-Virge, 2MB-EDO DM 339,95
Matrox Mystique
3D-CHIP + 3 Spiele
2MB-SGRAM DM 309,95
Tip → Matrox Mystique
3D-Chip + 3 Spiele
4MB-SGRAM DM 409,95
Matrox Millennium
3D-Chip, 2MB-WRAM DM a.A.
Matrox Millennium
3D-Chip, 4MB-WRAM DM a.A.

CD-ROM-Laufwerke:

Toshiba XM5702B,
12-fach ATAPI DM 299,95
Tip → **Pioneer DRA 12x,**
12-fach ATAPI,
Laser Memory DM 279,95

Festplatten:

AT-BUS:

Quantum TM Fireball 1,2GB DM 339,95
Quantum TM Fireball 2,2GB DM 429,95
Quantum TM Fireball 3,2GB DM 549,95

ACHTUNG:
Alle Preise verstehen sich in DM.
LADENPREISE = VERSANDPREISE!
Für Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 15DM.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Nach Erscheinen dieser Preisliste verlieren alle älteren Preislisten die Gültigkeit. Für Kompatibilitätsprobleme wird keine Haftung übernommen!

Versandbedingungen
Bei Vorkasse nur Euroscheck(400DM)

Software:
Vorkasse 7,- DM
Nachnahme 10,50 DM
ab 250,-DM Warenwert Versandkosten frei

Hardware:
Vorkasse 10,- DM
Nachnahme bis 2KG 11,- DM
ab 2KG 14,- DM
ab 950,-DM Warenwert Versandkosten frei

diese Kosten gelten jeweils pro Paket zuzügl. Nachnahmegebühr der Post

DV dt. Version
DA dt. Anleitung
EV engl. Version
* bei Drucklegung noch nicht erschienen

Cartoonzeichnungen: JANO'96 LAYOUT: STS'96 Inhaber: Uwe Heidergott

The Need For Speed 2 • Rennspiel

TRAUMGARAGE

Wer kann sich schon einen Ferrari leisten? Die Edel-Karossen aus dem italienischen Maranello werden zwar einem Herrn Schumacher kostenlos gestellt, Otto Normalbürger wird aber kaum jemals in den Genuß echter 540 PS unter dem Gasfuß kommen. Kein Problem, dafür gibt es ja The Need For Speed! Mit der Versionsnummer 2 will EA nach der Special Edition nun zum dritten Mal alle Bedürfnisse der PS-Jünger befriedigen.



Deutlich sind die Höhenbegrenzungen der Fahrbahn zu erkennen. Anders als beim Vorgänger dürfen Sie jetzt auch kurzzeitig abseits der Piste fahren.

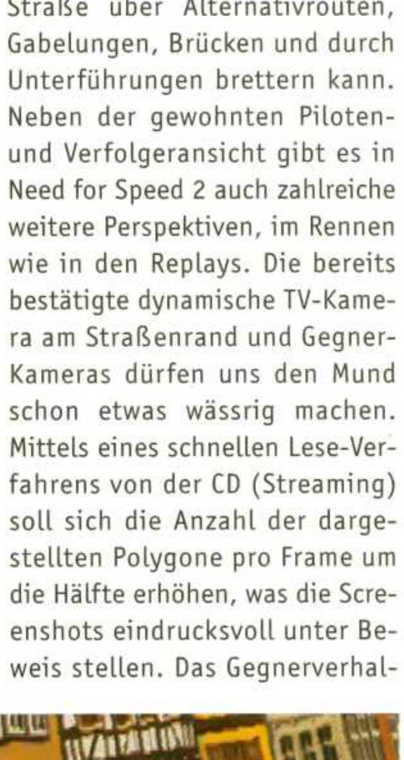


Die Außenansichten von The Need For Speed 2 gehören zum Besten, was jemals in PC-Rennspielen zu sehen war.

Damit dies auch gelingt - denn die Konkurrenz schläft ja nicht - setzt man bei EA auf eine Mischung aus bewährtem NFS-Feeling und neuen Features, insbesondere einer völlig neuen Grafik-Engine. Sie erlaubt Kamerschwenks aus der Ich-Perspektive um 360° und



Durch die neuen Kameraperspektiven können Sie sich Ihre Fahrkünste noch einmal in aller Ruhe im Replay zu Gemüte führen.



gibt völlig neue Ansichten frei, da man jetzt auch abseits der Straße über Alternativrouten, Gabelungen, Brücken und durch Unterführungen brettern kann. Neben der gewohnten Pilotenund Verfolgeransicht gibt es in Need for Speed 2 auch zahlreiche weitere Perspektiven, im Rennen wie in den Replays. Die bereits bestätigte dynamische TV-Kamera am Straßenrand und Gegner-Kameras dürfen uns den Mund schon etwas wässrig machen. Mittels eines schnellen Lese-Verfahrens von der CD (Streaming) soll sich die Anzahl der dargestellten Polygone pro Frame um die Hälfte erhöhen, was die Screenshots eindrucksvoll unter Beweis stellen. Das Gegnerverhalten will EA mit individuellen Fahrstilen der zwölf Mitfahrer zu einem größeren Motivationsfaktor ausbauen.

Einmal um die Welt

Das Design der Rennstrecken ist aber von der größten Bedeutung. Sieben Kurse plus eine Bonusstrecke führen rund um den Globus. In Norwegen darf man über eine Teststrecke heizen, Vancouver dient als Schauplatz wunderschöner nordpazifischer Landschaften, eine mexikanische Insel verspricht kurvige Küstenstraßen, im nördlichen Europa warten ständig wechselnde Fahrbahnbeläge, hohe Berge und enge Pfade gilt es in Nepal zu meistern, Griechenland bietet mediterranes Flair, Australiens Outback die grenzenlose Weite und Hollywood den ameriknaischen Traum. Neben all den zu erwartenden Landschaften wird natürlich wieder jeder der Traumwagen in bekannt exzellenter Manier mit Video, Datenblatt und Fotografien ausführlich vorgestellt. Welche Straßenboliden diesmal allerdings dabei sind, scheint noch Firmengeheimnis zu sein. Auf unsere Anfrage hin hieß es nur: „...a whole new pack of high performance cars."

Christian Bigge



Die Fahrbahnuntergründe sorgen für mehr oder weniger Grip. Außerdem sind die Stadtlandschaften deutlich detaillierter geworden.



Hier dümpelt eine kleine Auswahl der rollenden Verkehrshindernisse am rechten Fahrbahnrand herum.

Voraussichtlich:	Pentium 75, 8 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	8 im Netz, Null-/Modem	Sprache:	englisch
Hersteller:	Electronic Arts	Erscheint:	März

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Kein anderer Hersteller hat sich so sehr den Spielhallen-Evergreens verschrieben wie 21st Century. Die Engländer dürfen sich sogar als Gründerväter des Genres bezeichnen, und mittlerweile bringt man es auf sage und schreibe acht Flippersimulationen.



Slamtilt • Flippersimulation

21ST´S NEUNTE









Auf bewährte Flipperkost setzt 21st Century mit den vier neuen Slamtilt-Tischen. Allerdings bieten sie wenig Überraschungen und schon gar nichts Neues.

Die neunte steht mit Slamtilt kurz vor der Veröffentlichung und bringt außer vier Table-Layouts wenig Neues. Immer noch präferiert man die Vogelperspektive auf einen mit der Kugel scrollenden Tisch. In der vorliegenden Preview-Fassung ist neben der Auflösung von 640 x 480 auch eine 800 x 600-Variante vorgesehen, die dann jedoch einen kompletten Überblick über das Geschehen bieten soll. Ein Umschalten zwischen den Darstellungsvarianten ist während des Spiels möglich. Eine Kurzübersicht über die vier neuen Flipper: Mean Machines ist ein Tisch mit Motorsport-Thema, der von kreischender Heavy Metal-Musik begleitet wird. The Pirates zeichnet sich durch besonders verdrehtes Rampen-Design aus, während der SciFi-Tisch Ace of Space über unzählige Sound Effects verfügt. Zu guter Letzt stellt Nightmare so etwas wie eine Reminiszenz an einen Flipper aus 21sts erster Simulation dar, den gruseligen Graveyard-Tisch.

Keine Innovationen

Die Stärke aller 21st Century-Flipper ist das realistische physikalische Verhalten der Stahlkugel, wodurch sich eine ausgezeichnete Spielbarkeit ergibt. Als Extras bieten die Tische Multiball-Varianten mit bis zu vier Bällen gleichzeitig und sechs verschiedene kleine Videobonus-Spiele im LED-Score-Anzeigefeld. Wie gewohnt können sich acht Spieler an einem PC in der Highscore-Liste eintragen. Schön anzuhören sind die 50 Minuten CD-Audio-Musik, die thematisiert aus den Lautsprechern schallt. Unter dem Strich gesehen darf man bewährte Flipperkost ohne Innovationen erwarten. Warum sich 21st Century Entertainment nicht endlich von der veralteten 2D-Darstellung einer Flippersimulation löst, ist eigentlich unverständlich. Zumal mit Total Pinball 3D der erste Schritt in die richtige Richtung schon getan wurde. So darf sich Empire mit seinen Pinball The Web-Nachfolger Timeshock die Hände reiben.

Christian Müller

Voraussichtlich:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	8 Spieler an einem PC	Sprache:	englisch
Hersteller:	21 st Century	Erscheint:	Februar 97

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

"ÜBERNEHMEN SIE!"

Jetzt zum Sonderpreis von nur DM 49,95 !
unverbindl. Preisempf.



Erleben Sie mit Captain Picard™, Commander Riker™ und der gesamten Besatzung der Enterprise™ ein neues Abenteuer von wahrhaft epischen Ausmaßen!

A Final Unity ist ein einzigartiges intergalaktisches Epos voller Geheimnisse und Gefahren, das Sie an die äußersten Grenzen des erforschten Weltraums, zu trügerischen Begegnungen mit außerirdischen Raumschiffen und noch viel weiter führt - bis in die ungeahnten Gefahren eines riesigen Weltraumnebels.

Übernehmen Sie das Kommando auf der Brücke, oder verlassen Sie das Schiff, und wagen Sie sich auf riskante Außenmissionen. Diese interaktive CD-ROM-Reise bildet eine echte Erweiterung der berühmten Fernsehserie und bleibt dabei allen bekannten Details treu - *selbst die Originalstimmen aller sieben Hauptdarsteller aus der amerikanischen TV-Serie sind zu hören!*

Beamen Sie Ihre Crew auf geheimnisvolle Planeten. Manövrieren Sie die Enterprise™ durch unbekannte Galaxien, und entdecken Sie Welten jenseits Ihrer Vorstellungskraft. Sie haben die Kontrolle und arbeiten Hand in Hand mit der angesehensten Besatzung der Föderation!

Kein anderes Weltraumabenteuer kommt diesem CD-ROM-Erlebnis gleich. Es erwacht vor Ihren Augen zu vollem Leben - mit Figuren, die Sie direkt ansprechen, eindrucksvollen Filmsequenzen, unglaublichen SVGA-Grafiken sowie Sound und Musik in CD-Qualität. Genießen Sie Stunden aufregender Erkundung und Entdeckung! Reisen Sie frei durch das Universum, um ein Geheimnis längst vergangener Zeiten zu enthüllen. Erleben Sie STAR TREK: THE NEXT GENERATION hautnah!

Gehen Sie auf Ihren Posten, und *übernehmen Sie das Kommando!*

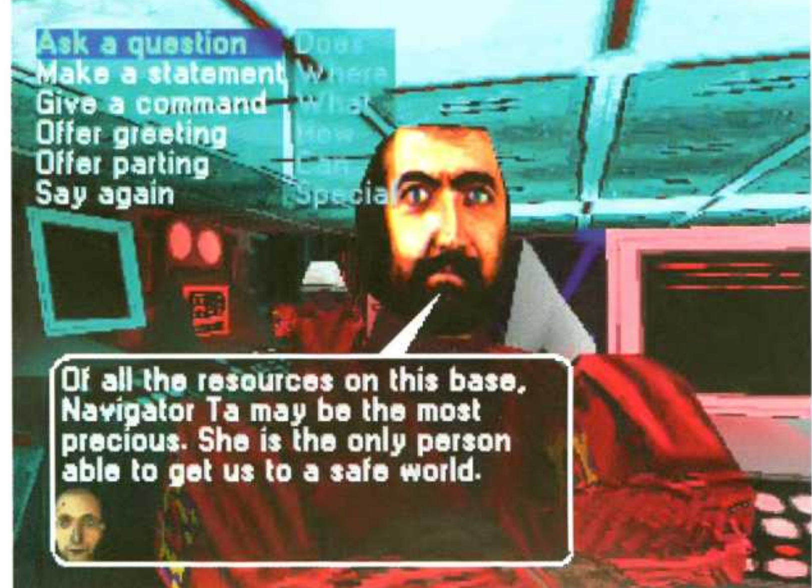
STAR TREK: THE NEXT GENERATION® "A Final Unity.™"

Sentinent • Rollenspiel

SONNENDRAMA



Seit über drei Jahren werkelt Psygnosis' Entwicklungsbüro in Chester bei Liverpool schon an Sentinent. Rollenspiele sind ja bekanntermaßen besonders aufwendig, aber ein völlig neues Spieldesign und eine aufwendige Interaktions-Struktur sprengten auch die kühnsten Vorstellungen.



Das detaillierte Konversations-System ist wie ein Pulldown-Menü aufgebaut und ermöglicht auch genaueres Nachfragen.

Seit New World Computings Planet Edge (1992!) hat es kein Rollenspiel mehr mit Science Fiction-Hintergrund gegeben. Die Geschichte Sentinents ereignet sich auf der Minen-Raumstation Icarus, die sich im äußeren Bereich unserer Galaxie im Orbit einer fernen Sonne befindet. Der Spieler übernimmt die Rolle des medizinischen Technikers Garrit, den man an Bord der Raumstation geschickt hat, um eine plötzliche und merkwürdige Strahlungskrankheit unter den Besatzungsmitgliedern zu untersuchen. Gerade als das Transportschiff anlegen will, gerät es in den Hitzestrahl eruptierenden Sonnenplasmas. Gerade noch gelingt die Notlandung auf einem Außendock. Im weiteren Verlauf des Abenteuers wird Garrit mit dem Mord am Kapitän, einem unbekannten Eindringling und revoltierenden Ingenieuren konfrontiert. Wer sendet die seltsamen Nachrichten an den Schiffscomputer und weshalb befindet sich die Icarus auf Kollisionskurs mit dem Stern?



In der Raumstation Icarus warten jede Menge Rätsel, die zum Teil auch über solche Terminals gelöst werden müssen.

27 Lösungswege

Sentinent ist kein reinrassiges Rollenspiel, es kombiniert ebenso Adventure- wie Strategie-Elemente. Jede Entscheidung und jede Aktion beeinflussen nicht nur den Spielverlauf, sondern auch den Hauptcharakter und die über 60 Besatzungsmitglieder. Kontrolliert wird die Spielfigur in einer 3D-Umgebung aus der Ich-Perspektive. Über ein ausgefeiltes Konversationssystem tritt man mit den NPCs in Verbindung. Die Besonderheit daran ist, daß alle wie selbständige Individuen handeln und sogar untereinander sprechen, während der Spieler beispielsweise andernorts dabei ist, Teile der Raumstation durch Logik-Puzzles zu reparieren. Sentinent ist sehr gesprächsintensiv, und man muß selbst herausfinden, welche Informationen verwertbar sind und welche nicht. Neben einer Reihe von zufällig generierten Rätseln gilt es, sechs Hauptplots zu lösen. Für seine



Zwecke kann man auch Aufgaben an Schiffsmitglieder delegieren, denn bis man die 200 Locations der Station kennengelernt hat, dürften einige Spielstunden vergehen, und die Uhr tickt. Und außerdem gibt es immerhin 27 verschiedene Lösungswege.

Christian Müller



Alle NPCs sind als Polygon-Figuren animiert, auf deren Kopf ein Bitmap-Gesicht klebt.

Voraussichtlich: Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik: SVGA, SB
Multiplayer: keine Multiplayeroption **Sprache:** englisch
Hersteller: Psygnosis **Erscheint:** März 97

☐ Action ☒ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft





Die Terrains beeinflussen auch die Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit der Panzer.



Auch reichliche Action braucht zuweilen ein taktisches Vorgehen: Radarstellungen sind immer ein lohneswertes Ziel. Durch ihre Zerstörung kann ein übermächtiger Gegner geschwächt werden.

Mass Destruction • Action

BALLERMANN

Nach Return Fire und SWIV 3D setzt auch BMG Interactive auf den Reiz eines der ältesten Spielprinzipien in einer modernen Verpackung. Können Sie sich noch an die Klötzchengrafik-Zeit des Tank Battle erinnern?

Beinahe 15 Jahre ist es ist es her, daß auf den Jahrmärkten und Volksfesten diese monströsen Maschinen mit Fernsehbildschirm und Steuerknüppeln auftauchten. Wenn die Programmier-Pioniere dieser Minimal-Spiele doch nur sehen könnten, was aus ihren Strichpanzern heute geworden ist. Optisch ähnelt Mass Destruction Warner Interactives Return Fire verblüffend. Allerdings ist man hier nur mit Panzerfahrzeugen unterwegs. Die Spielumgebung wird zwar dreidimensional dargestellt, und alle Objekte liegen auch als texturierte Polygone vor, genutzt werden können aber nur zwei Dimensionen. Der Spielablauf ist ebenso einfach wie explosiv. In verschiedenen Missionen müssen primäre und sekundäre Ziele erüllt werden. Auf dem Weg dorthin gilt es, alles in Schutt und Asche zu schießen, was sich einem in den Weg stellt. Während der Zerstörungsfahrt durch 12 Levels macht man Bekanntschaft mit vier Umweltformen: Wüsten-, Schnee- und Stadtlandschaften und ein hartumkäpftes Schlachtfeld. Zu Beginn jeder Mission kann aus drei simpel unterschiedenen Kettenfahrzeugen ein bestimmter Panzer ausgewählt werden. Nach einem kurzen Briefing befindet man sich sofort im Geschehen. Stehen anfangs nur Maschinengewehr und Panzerkanone zu Verfügung, kann durch das Aufsammeln von Bonusgegenständen das Waffenarsenal um ferngelenkte Raketen, Minen oder Flammenwerfer erweitert werden.



Eine Prise Taktik

Wie der Name schon unschwer erahnen läßt, geht es in diesem Spiel in erster Linie um Zerstörung. Klar ist, daß sämtliche Gegner ausgeschaltet werden müssen. In Mass Destruction kann jedoch wirklich alles in die Luft gejagt werden, was sich in Schußreichweite befindet. Einmal getroffen, explodiert das Ziel in einem riesigen Feuerball, und Trümmerteile fliegen in hohem Bogen durch die Luft. Interessant ist, daß man manchmal mit der bloßen „Hau-drauf"-Taktik nur schwer zum Erfolg kommt. Hin und wieder ist es nützlich, beispielsweise zuerst die Radarstellungen und Versorgungsleitungen des Gegners auszuschalten, um ihn zu schwächen. Dieses moderate strategische Element läßt eine stupide Ballerei etwas in den Hintergrund treten. Die uns vorliegende frühe Beta-Version läßt natürlich nur einen vorübergehenden Eindruck zu, aber der ist durchaus zwiespältig. Zwar kann Mass Destruction eine breite Palette an Waffen und Gegnern präsentieren, aber die grafische Darstellung scheint trotz der bombastischen Explosion noch nicht ganz ausgereift. Schließlich bot Return Fire vor über einem halben Jahr schon SVGA-Grafik. Daran muß auf jeden Fall noch gefeilt werden. Gut gelungen scheint die Steuerung per Tastatur. Neben der Fahrtrichtung des Panzers kann der Kanonenturm separat gewendet werden. Das erfordert zwar etwas Geschick, hat aber unbestreitbare Vorteile, da man auf sich allein gestellt auf eine Vielzahl von Gegnern trifft und so flexibler agieren kann.

Christian Müller







In den späteren Levels bekommt man es auch noch mit Seestreitkräften zu tun, die nur mit ferngelenkten Raketen zu knacken sind (oben links). Eine der Stärken der Grafik-Engine sind die schön in Szene gesetzten Explosionen (großes Bild).

Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	n.n.b.
Sprache:	englisch
Hersteller:	BMG Interactive
Erscheint:	März 97

[X] Action [ ] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft



Versand

Liegnitzer Straße 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon (0 81 42) 5 96 40

Fax (0 81 42) 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

Bestellannahme

Mo.–Do. 9⁰⁰–18⁰⁰ h, Fr. 9⁰⁰–17⁰⁰ h

CD-ROM-GAMES	
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	29,90
3 D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	29,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS KOMPL. DT.	79,90
3 D ULTRA PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
5TH MUSKETEER TOUCHE	29,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	29,90
ABARON DT. ANLEITUNG	**29,90**
ABSOLUTE PINBALL DT. ANL. 21TH CENTURY	59,90
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACE VENTURA KOMPL. DEUTSCH	59,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE POWERPLUS DT. ANLEIT.	29,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD K.D.	**24,90**
AD & D BLOOD & MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	79,90
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS + LÖSUNG	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	**19,90**
AIRWARRIOR II KOMPL. DEUTSCH *	79,90
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	**69,90**
ALIEN VIRUS KOMPL. DEUTSCH	35,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 K.D.	69,90
AMBER – JOURNEYS BEYOND – KOMPL. DT. *	**79,90**
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERICAN DREAM KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	69,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ADV. KOMPL. DT.	**15,90**
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ARMORED FIST 2.0 – NOVALOGIC– *	79,90
ASSASSIN 2015 DT. ANLEITUNG	**49,90**
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	**39,90**
ASTERIX & OBELIX/WIN 95 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	**19,90**
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	69,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	**19,90**
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH	69,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	**19,90**
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	29,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT. + LÖSUNG	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	**39,90**
BASEBALL PRO 96 SEASON –SIERRA–	**39,90**
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	29,90
BATTLEBEAST DT. ANLEITUNG	24,90
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
BATTLEGROUND: SHILO (EMPIRE)	**39,90**
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	**39,90**
BATTLEGROUND: WATERLOO (EMPIRE)	**39,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	**39,90**
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL., LÖSUNGSBUCH K.D.	49,90
BATTLERACE DT. ANLEITUNG	65,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEDLAM DT. ANLEITUNG	75,90
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	29,90
BETRAYAL IN ANTARA (DT. ANLEITUNG) *	79,90
BIING! SPECIAL EDITION KOMPL. DT.	49,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BIRTHRIGHT DT. ANLEITUNG *	79,90
BITMAP BROTHERS COMPILATION DT. ANL.	29,90
BLAM! MACHINEHEAD DT. ANLEITUNG	75,90
BLEIFUSS 2 KOMPL. DT.	59,90
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BOTSOCCER KOMPL. DEUTSCH	59,90
BOONG KOMPL. DEUTSCH	49,90
BUBBLE BOBBLE DT. ANLEITUNG	**49,90**
BUG! DT. ANLEITUNG	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT.	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97 KOMPL. DEUTSCH	69,90
BURNING STEEL 4 DT. ANL.	39,90
CAESAR I DT. ANLEITUNG	29,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	49,90
CAESAR II KOMPL. DEUTSCH WINDOWS 95	59,90
CARIBBEAN DISASTER K. D.	**14,90**
CATZ –YOUR COMPUTER –PETZ–	29,90
CAVELAND DT. ANLEITUNG	59,90
CHESSMASTER 5000 WIN95	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖS. K.D.	39,90
CIVILIZATION II K. D. INC. LÖSUNGSBUCH	**69,90**
CIVILIZATION II SCENARIO CD KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CIVILIZATION II TOOLKIT (WALNUTCREEK)	19,90
CIVILIZATION –POWERPLUS–	**15,90**
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE KOMPL. DEUTSCH	69,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DEUTSCH *	69,90
CLIF DANGER DT. ANLEITUNG	49,90
CLOSE COMBAT –MICROSOFT–	79,90
CLUEDO MASTERDETECTIVE –HASBRO– K.D.	69,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 K.D.	39,90
COMANCHE 3.0 –NOVALOGIC– *	79,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNG	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS.	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	**9,90**
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD K. D.	65,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CREATURES KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
CRUSADE (GREENWOOD) K. D.	39,90
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT.	65,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERGLADIATORS KOMPL. DEUTSCH *	79,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	**39,90**
CYBERSPEED DT.ANL.	**9,90**
CYBERSTROM MISSIONFORCE KOMPL. DT.	**39,90**
DAGGERFALL ENGL. VERSION	99,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	89,90
DARK SEED 2 KOMPL. DEUTSCH *	59,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	69,90
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- K. DT.	35,90
DAYTONA USA DT. ANLEITUNG	**69,90**
DEADLY TIDE –MICROSOFT–	79,90

CD-ROM-GAMES	
DEADLINE DT. ANLEITUNG	45,90
DEADLOCK KOMPL. DEUTSCH	79,90
DEATH RALLY DEUTSCHE ANLEITUNG	**54,90**
DER MEISTER KOMPL DEUTSCH	29,90
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	64,90
DER REEDER KOMPL. DT.	24,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	49,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	**19,90**
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	29,90
DESTRUCTION DERBY 2/WIN 95 KOMPL. DT.	**75,90**
DEUS DT. ANLEITUNG	59,90
DIABLO DT. ANLEITUNG	**69,90**
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNG K. DT	**49,90**
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN KOMPL. DT.	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG K. D.	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILO KOMPL. DT.	79,90
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG *	75,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE K. DT.	29,90
DIG IT! DT. ANLEITUNG	39,90
DISCWORLD KOMPL. DT.	29,90
DISCWORLD 2 –MISSING PRESUMED–D.A.	**74,90**
DOMINION KOMPL. DEUTSCH *	75,90
DOUBLE DROUBLE DT. ANLEITUNG	39,90
DOWN IN THE DUMPS KOMPL. DEUTSCH	75,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	29,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90
DRAGONHEART: FIRE & STEEL WIN95 *	69,90
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 K. D. *	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG K. D.	**29,90**
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION-WIN95 K.D.	29,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DEUTSCH	24,90
ELISABETH I INCL. LÖSUNG K. D.	69,90
ENEMY NATIONS KOMPL. DEUTSCH *	75,90
EPIC PINBALL DT. ANLEITUNG	**29,90**
ERASER DT. ANLEITUNG	69,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	**19,90**
ECSTATICA DT. ANLEITUNG	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	**9,90**
F 15 STRIKE EAGLE III –POWERPLUS–	**9,90**
F-22 LIGHTNING 2 – NOVALOGIC– DT. VERSION	79,90
FADE TO BLACK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
FABLE –DAS FANTASY ADVENTURE– KOMPL. DT.	75,90
FANTASY GENERAL - SSI - K. D.	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FATAL RACING DT. ANLEITUNG	35,90
FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)	**9,90**
FIFA 97/WINDOWS 95 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	65,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN K. D.	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	35,90
FLYING CORPS	**69,90**
FLIGHT COLLECTION INCL. WINGS OF GLORY F14 FLEETDEFENDER, 1942 PACIFIC A.W.	**9,90**
FLUGSIMULATOR 6.0 KOMPL. DEUTSCH	**99,90**
FLUGSIMULATOR 5.1/6.0 SCENERY HONK KONG	39,90
FS5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	69,90
FS5.1/6.0. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	65,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	49,90
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 D.A.	89,90
BAO-FLIGHT SHOP FS5.1 DT. ANL.	79,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 – APOLLO –	69,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -AIRBUS–	49,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -BOEING–	49,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -GREAT AIRLINES–	49,90
FS 5.1/6.0 APOLLO COLL. -BUSINESS JETS–	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE I (D.A,CH,NL)	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE II (F,L,KORSIKA)	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	49,90
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	69,90
FS 5.1/6.0 MÜNCHEN II MULTIMEDIA SCENERY	59,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	65,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CANARY ISLANDS	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY RIO DE JANEIRO	49,90
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MACINTOSH	24,90
FLOTTENMANÖVER WIN95 KOMPL. DEUTSCH	69,90
FORMEL 1 DT. ANLEITUNG *	69,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	289,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	**29,90**
FRAGILE ALLEGIANCE DT. ANLEITUNG	69,90
FRANKENSTEIN KOMPL. DEUTSCH	29,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97 *	69,90
FUNSOFT STRATEGIE ED.: KAISER DE LUXE, JAGGED ALLIANCE, ASCENDANCY KOMPL. DT.	59,90
FX FIGHTER DT. ANLEITUNG	29,90
FX FIGHTER TURBO DT. ANLEITUNG	65,90
G-NOME *	65,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90
GENE MACHINE KOMPL. DEUTSCH	65,90
GENE WARS KOMPL. DEUTSCH	75,90
GEX – MICROSOFT –	59,90
GIGA PACK 1 – KOCH MEDIA – KOMPL. DT.	**89.,90**
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GOLDEN GATE KILLER KOMPL. DEUTSCH	69,90
GRAND PRIX MANAGER KOMPL. DEUTSCH	39,90
GRAND PRIX MANAGER 2 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
GRAVIS GAME PAD INCL. FIFA SOCCER 96 & NHL ICEHOCKEY 96 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
GREG NORMAN ULTIMATE CHALLENGE GOLF D.A.	29,90

CD-ROM-GAMES	
GRID RUN DT. ANLEITUNG *	59,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	34,90
HARDBALL 5 DT. ANLEITUNG	29,90
HARPOON 97 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
HARVESTER	99,90
HAVE A N.I.C.E. DAY KOMPL. DEUTSCH *	65,90
HELLBENDER –MICROSOFT–	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC K., D.	59,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	**79,90**
HEXAGON KARTELL KOMPL. DEUTSCH	69,90
HIND KOMPL. DEUTSCH	75,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC K. D.	19,90
HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH	24,90
HOLIDAY ISLAND KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	**9,90**
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	59,90
HUGO SCREENSAVER	35,90
HUGO 4 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
HUMAN RECALL KOMPL. DEUTSCH	29,90
HUNTER HUNTED KOMPL. DEUTSCH *	79,90
HYPERBLADE DT. ANLEITUNG *	85,90
IM1 A2 ABRAMS PANZER K., D. *	89,90
INCA I KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
INCA 2 KOMPL. DEUTSCH SIERRA ORIGINALS	**19,90**
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - K.D.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II WIN95/MAC DT. ANLEITUNG	29,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	79,90
INTERSTATE 76 *	79,90
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT *	**69,90**
IZNOGOUD KOMPL. DEUTSCH/WIN 95 *	69,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES KOMPL. DT.	69,90
JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES ENG. VERS.	99,90
JAZZ JACK RABITT DT. ANLEITUNG	**29,90**
JET FIGHTER III DT. ANLEITUNG	75,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 97 DT. ANL.	89,90
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC	**9,90**
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JURASSIC PARK	24,90
KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D.	69,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	39,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY DT. ANL. *	**59,90**
KOLUMBUS CHRISTOPH K. DT.	24,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANL.	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- K. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LARRY 1–6 COLLECTION DT. ANL. + LARRY 7, K. DT., + LÖS.-B. TEIL 1–7, K. DT. NUR	**99,90**
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	**19,90**
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7: KOMPL. DT. + LÖSUNG	**79,90**
LEMMINGS 3 –A N W. OF LEMMINGS- D.A.	29,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS LS DT. HANDBUCH	89,90
LITIL DIVIL	**9,90**
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
LORDS OF REALM 2 KOMPL. DEUTSCH *	79,90
LOST EDEN KOMPL. DEUTSCH	24,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	**19,90**
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INK. INDY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
M1 TANK PLATOON	**9,90**
M.A.X. KOMPL. DEUTSCH	79,90
MAD NEWS KOMPL. DEUTSCH	19,90
MAGIC CARPET PLUS INC. HIDDENWORLDS K.D.	29,90
MAGIC THE GATHERING *	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 K. DT.	**19,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	**14,90**
MASTER OF ORION 2	**79,90**
MDK: KOMPL. DEUTSCH *	79,90
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION K. DT.	49,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA PACK VOL 6 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG	49,90
MEPHISTO GENIUS 2,0 DT. HANDB.	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 WIN 95	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER VERS. 2 KOMPL. DT.	69,90
MICROCOSM	5,90
MICROMACHINES 2 KOMPL. DEUTSCH	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5 KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONSTERTRUCK MADNESS – MICROSOFT–	79,90
MONTY PYTHON – RITTER DER KOKUSNUSS –	69,90
MONTY PYTHON ZEITVERSCHWENDUNG	29,90
MORTIMER (WIN95) – LUCAS ARTS –	65,90
MUMMY: TOMB OF THE PHARAO KOMPL. DT.	**69,90**
MUPPETS INSIDE DT. ANLEITUNG	65,90
MYST KOMPL. DEUTSCH	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACKPACK DT. HDBUCH	**19,90**
NASCAR RACING 2 DT. ANLEITUNG	**79,90**
NATO FIGHTERS ATF DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
NAVY STRIKE	**19,90**
NBA LIVE 97 – DOS/WIN – KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	29,90
NECRODOME *	69,90
NEED FOR SPEED SPEC. EDIT. DT. HANDB.	79,90
NEMESIS KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
NETWORKS A4 K OMPL. DEUTSCH	39,90
NHL ICEHOCKEY 1997 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
NIHILIST DT. ANLEITUNG	75,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	59,90
ORIONBURGER DT. ANLEITUNG	79,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	19,90

CD-ROM-GAMES	
OVERLORD	19,90
PANZER DRAGOON DT. ANLEITUNG *	69,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	34,90
PC-DART INCL. DARTSCHEIBE	299,00
PC GAMES CHEAT II	29,90
PERFECT GENERAL INCL. MAP EDITOR	**19,90**
PERFECT PINBALL DT. ANLEITUNG	**4,90**
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 94 DT. ANLEITUNG	**5,90**
PHANTASMAGORIA 2	**79,90**
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) D. A.	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	59,90
PINBALL DREAMS DE LUXE	**19,90**
PINBALL FANTASIES DE LUXE	**19,90**
PIRATES! GOLD KOMPL. DEUTSCH	29,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE-(WIN 95) K.D.	29,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	24,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
PLANER 2 MISSION CD KOMPL DEUTSCH *	**29,90**
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	69,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	**19,90**
POOL CHAMPION	69,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	**14,90**
PRINCE OF PERSIA COLLECTION DT. ANL.	29,90
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRIVATEER 2 -THE DARKENING- K. D.	**85,90**
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	29,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	14,90
PSYCHO PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
PUPPEN, PERLEN & PISTOLEN KOMPL. DT.	69,90
QUANTUM GATE I	**9,90**
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RALLYE RACING 97 DT. ANLEITUNG	75,90
RAMA -RENDEZVOUS IM WELTRAUM- K.D.	79,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	24,90
RAVAGE DT. ANLEITUNG	69,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	39,90
RE-LOADED KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
REALMS OF THE HAUNTING DT. ANLEITUNG	**79,90**
REALS OF CHAOS	**29,90**
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	35,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RED GHOST DT. ANLEITUNG	**19,90**
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG K.D.	79,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION K. DT.	29,90
RISIKO WIN95 KOMPL. DEUTSCH	69,90
ROAD RASH/WIN95 KOMPL. DEUTSCH	59,90
ROBOT CITY DT. ANLEITUNG	**29,90**
ROBOTRON „X" *	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	29,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY 2000!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG *	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	**19,90**
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT.	39,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH + LÖSUNG	**69,90**
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SCORCHER *	59,90
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRETS OF THE LUXOR DT. ANLEITUNG	**99,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	54,90
SHADOW OF THE COMET K. DT.	29,90
SHADOWCASTER DT. ANLEITUNG	**9,90**
SHANGHAI GREATEST MOMENTS K. D.	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	75,90
SHATTERED STEEL KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO K. D.	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES CLASSIC	24,90
SHINE IN METALLBOX KOMPL. DEUTSCH	79,90
SHIVERS & MAUSMATTE	**19,90**
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 DATA CD KOMPL. DEUTSCH	**34,90**
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM CITY CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	24,90
SIM COPTER WIN95	75,90
SIM WEIHNACHTSPAKET: INCL. SIM CITY 2000, SIM ISLE, SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SIMON THE SORCERER I K. DT.	29,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.	39,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	19,90
SOLAR CRUSADE KOMPL. DEUTSCH *	69,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	**39,90**
SPACE HULK & SYSTEMSHOCK	**39,90**
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS-	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	**14,90**
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖS. K. DT.	39,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
STARCONTROL 3 DT. ANLEITUNG	79,90
STAR GLADIATOR DT. ANLEITUNG *	85,90
STAR GENERAL WIN95 *	69,90
STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH	**9,90**
STAR TREK: A FINAL UNITY KOMPL. DEUTSCH	39,90
STAR TREK: B O R G	**79,90**
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	69,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	29,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK: V O Y A G E R	**59,90**
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KL.-LEX	65,90
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT, X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.D.	59,90
STEEL PANTHERS - DT. ANLEITUNG SSI	29,90
STEEL PANTHERS 2 MODERN BATTLES	**69,90**

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,– DM RÜCKPORTO ANFORDERN **HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

DIE REDAKTION

Christian „Zeitgeist" Müller

Action - Adventure - Flugsimulation - Interaktiver Film

Begeistert sich diesen Monat für:

- **Flying Corps,** ein herrliches Vergnügen.
- **The Crow,** Prügeln wie im Film.
- **Terminator SkyNET,** Hasta la vista, Baby!



Christian „Borussia" Bigge

Rennspiel - Sport - Wirtschaftssimulation

Spielt diesen Monat am liebsten:

- **NBA Live 97**, DSF ade!
- **Have a N.I.C.E. Day**, Heizen ohne Ende.
- **KKND**, der Echtzeit-Virus.



Alexander „der Nette" Geltenpoth

Rollenspiel - Strategie

Sitzt nur noch vor:

- **KKND**, endlich intelligente Gegner!
- **Terminator Skynet**, abwechslungsreiche 3D-Action.
- **Star General**, altbekannt, aber neu.



Ebenfalls im temporären Einsatz und stets auf der Suche nach neuen Rekorden und Highscores:

Steffen Dralle, Duisburg
.....................................Strategie und Sport

Raymond Kook, Appen
................Strategie, Adventures, Rollenspiele, Sims

Thomas Lorenz, Fernwald
....Adventures

Christian Lück, Wuppertal
..............3D-Action, Adventures, Rollenspiele, Sport

Klaus Vill, Augsburg
.............................Action, Strategie, Adventures



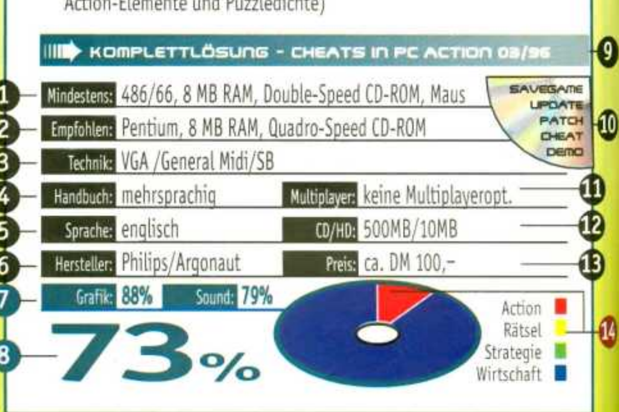
Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

DAS TESTURTEIL

Sie dürfen auf die kompetente und ehrliche Berichterstattung in PC Action zählen. Wir können Ihnen wertfrei zeigen, welches Spiel sich für Ihre Ansprüche am besten eignet. Für jedes Genre haben wir Spezialisten, deren erstes Produkturteil noch in einer Teamentscheidung überprüft wird. Die Darstellung des Testurteils gliedert sich dabei in drei Bereiche:

- Produktinformation
- Produktbewertung
- Produktinhalte

1. Hardware-Mindestanforderungen laut Hersteller
2. Hardware-Empfehlung der Redaktion
3. Bild- und Tonausgabe
4. Sprache Anleitung
5. Sprache Spiel
6. Hersteller
7. Bild- und Tonqualität
8. Gesamtwertung: Grafik, Sound, Motivation, Bedienung, Spielspaß
9. Hinweis auf andere Inhalte
10. Demo, Update, Tools, Cheats, Patch, Savegame auf CD
11. Mehrspieler-Optionen
12. Datenmenge CD-ROM und Platzbedarf Festplatte
13. Empfohlener Verkaufspreis des Herstellers
14. Angabe der Bestandteile, die den Inhalt und Ablauf eines Spiels bestimmen (strategische und wirtschaftliche Komponenten, Action-Elemente und Puzzledichte)



DER BACK-KATALOG - EIN RÜCKBLICK

Die Hits der letzten Ausgabe in der Nachbetrachtung

Das Hexagon-Kartell - 86%



Auch nach einem Monat hat Ascarons fliegerische Meisterleistung nichts von ihrer Anziehungskraft eingebüßt. Im Gegenteil: Mit zunehmender Beherrschung der komplexen Hubschrauber-Steuerung machen die faszinierenden Möglichkeiten eines solchen Fluggefährts erst richtig Spaß. In den späten Missionen braucht man auch allerhand Geschick, um zu bestehen. Bleibt zu hoffen, daß die Gütersloher ihre 3D-Engine weiterentwickeln und wir wieder bald in die Lüfte steigen können.

Sega Rally – 85%



Nur vier Strecken in einem Rennspiel? Da sollte man um die Langzeitmotivation eigentlich besorgt sein. Nicht so bei Segas erstklassiger Arcadeumsetzung. Denn erst, wenn man die Kurse und die angenehme Steuerung aus dem Effeff beherrscht, geht der Spaß so richtig los. Mit jeder Kurve, jedem Überholmanöver und jedem Schaltvorgang lassen sich die Bestzeiten verbessern. Im Mulitplayer-Modus via Splitscreen oder Netzwerk kann man dann zeigen, was fahrerisches Können ist.

Diablo - 91%



Keine Rätsel im Rollenspiel? Wird das nicht sehr schnell langweilig? Keineswegs, denn so lassen sich die computergenerierten Dungeons immer wieder spielen. Neue Monster, neue Mitspieler und neue Gegenstände. Selbst wenn der Namensgeber und Obermotz Diablo besiegt ist, macht das Spiel noch Spaß. Denn jede Charakterklasse spielt sich ganz anders. Auch wenn man allen Helden nacheinander zu Ruhm und Reichtum verholfen hat, gilt es immer noch, sich im Battlenet neben menschlichen Spielern zu behaupten.

Die Spielspaßwertung in Worten

bis 9%	Uuh! Völlig indiskutabel.	60%-69%	Gut! Für Genre-Fans.
10%-19%	Schwach! Große Mängel.	70%-79%	Prima! Spielvergnügen für viele.
20%-29%	Dürftig! Landet schnell in der Ecke.	80%-89%	Klasse! Garantierter Spielspaß.
30%-39%	Traurig! Mehr Frust als Freude.	über 90%	Unbedingt kaufen! Kann man immer wieder spielen.
40%-49%	Schade! Hätte etwas werden können.		
50%-59%	O.K! Akzeptable Ansätze.		

Die Goldene CD-ROM



Bemerkenswerte Spiele bekommen von uns die Goldene PC Action CD-ROM verliehen. Sie ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird in einstimmigem Redaktionsurteil verteilt. Solche Spiele zeichnen sich durch unerreichten Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Eigenschaften aus. Mit einem Wort: Hier können Sie bedenkenlos zugreifen.

INHALT SPIELETEST

INSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 2/97

PC ACTION GOLD

Selbst über ein Jahr nach dem Echtzeit-Urknall im Strategie-Genre ist der Bann der digitalisierten Kleinst-Kriege und Scharmützel ungebrochen. Daß viele Publisher an diesem Boom teilhaben wollen, ist da verständlich. Völlig überraschend jedoch feiert nun Electronic Arts mit Krush Kill'N Destroy einen respektablen Einstand im Genre.



KKND • Strategie

RECYCLING



Ein frühes Aufklären des noch unbekannten Gebietes ist überlebenswichtig. Nur so kann man dem intelligenten Ansturm standhalten und die anfangs schwache Ausgangsposition festigen.



Wer sich in die feindliche Basis schleichen kann, ist im weiteren Verlauf immer bestens über die Bauvorhaben und vor allem über die Truppenstärke des Gegenspielers informiert.

Während sich die vielen Adventure- oder Actionspiele zumeist schwer tun, im oberen Drittel der Verkaufscharts zu landen, scheinen Echtzeit-Strategiespiele derzeit immer noch ein sichere Bank. Der überwältigende Erfolg von C&C, Warcraft 2 oder Z hat Nachahmer auf den Plan gerufen. Schon während der letzten E3-Messe in Los Angeles zeichnete sich ab, daß viele Entwickler das Erfolgrezept aufgegriffen hatten und an eigenen Varianten bastelten. Daß Branchen-Riese Electronic Arts mit KKND einen Genre-Vertreter ins Rennen schickt, kam jedoch gegen Ende des letzten Jahres völlig überraschend. Krush Kill'N Destroy ist dann auch keine Eigenproduktion, sondern wurde von dem bisher durch Microsofts NBA Full Court Press und die Win95-Konvertierung von Segas Bug! in Erscheinung getretenen australischen Entwickler Beam Software ins Leben gerufen. Auf dem Fünften Kontinent wurde ein Szenario entworfen, das bereits im „Down Under"-Filmklassiker Mad Max den Hintergrund für eine explosive Geschichte bildete. Es herrscht Endzeit-Stimmung.

Nukleare Apokalypse

Im späten 21. Jahrhundert ist keine Rede mehr von Umweltverschmutzung oder ökologischen Katastrophen. Mittels Nanotechnologie konnten die letzten Probleme des Industriezeitalters beseitigt werden, und die gesamte Schwer-Industrie war in den Weltraum verlegt worden. Es herrschte ein goldenes Zeitalter. Jedenfalls bis 2079... Ohne jede Vorwarnung schlugen Unmengen nuklearer Sprengköpfe ein, und innerhalb weniger Tage waren aus den einst blühenden Metropolen dieser Welt radioaktive Müllhalden geworden. Ein Viertel der Weltbevölkerung wurde auf einen Schlag vernichtet. Sie zählten noch zu den Glücklicheren. Gräßliche Epidemien, die durch mutierte Viren hervorgerufen wurden, befielen verbliebene Menschen und Tiere gleichermaßen. Nur die Stärksten überlebten, hatten sich aber aufgrund der Krankheiten und der Radioaktivität schrecklich verändert. Im Laufe der Zeit rotteten sich die gesetzlosen, plündernden Gruppen zu einer neuen Ordnung zusammen, um in der lebensgefährlichen Umwelt bestehen zu können. Die Mutanten stellten aus allem, was sie finden konnten neue Waffen her, die den Überlebenskampf gegen die bestialisch veränderte Fauna sicherten. Schließlich gelang es ihnen, die riesigen Ungeheuer, wie Scorpione, Käfer oder Krabben sogar zu domestizieren. Es entwickelte sich eine steinzeitliche Stammes-Gemeinschaft, die zwar mit moderner Technologie ausgestattet war, jedoch die einstige Apokalypse als Werk wütender Götter sah.

Auf der anderen Seite schien es, als hätten Humanität, Ethik und Moral nur in einer Handvoll Menschen überdauert, denen es gelungen war, der nuklearen Katastrophe tief unter der Erde zu entge-

TECHNOLOGIE-UPGRADES

KKND bietet ähnlich C&C oder Warcraft 2 die Möglichkeit, im Verlauf einer Kampagne neue Technologien zu entwickeln. Dabei wird zwischen einem lokalen und globalen Tech-Level unterschieden. Der globale Status gibt an, welche Stufe in der jeweiligen Mission grundsätzlich zur Verfügung steht. Das heißt, daß beispielsweise in den Anfängen die Forschung der jeweiligen Seite noch nicht weit fortgeschritten ist und höherentwickelte Waffen erst später produziert werden können. Der lokale Tech-Level gilt für jede einzelne Mission. Durch den Bau eines Research-Lab oder einer Alchemy Hall können Menschen und Mutanten die jeweiligen Gebäude zu einer höheren Produktionsstufe ausbauen und so schlagkräftigere Einheiten bauen.



Nach dem Bau einer Alchemy Hall (Mutanten) oder eines Research Lab (Menschen) können andere Gebäude zu neuen Produktions- und Technologiestufen aufgewertet werden. Während dieses Vorgangs erscheint über dem jeweiligen Gebäude ein Diagramm, das nach einer gewissen Zeitspanne farbig wird und die Dauer des Forschungsauftrages anzeigt.



Die Balken über den Gebäude geben nicht nur Auskunft über den Zustand von Beschädigung, sondern auch über den der Tech-Levels. Jeweils fünfteilig zeigt der blaue Balken den möglichen Technologie-Grad (globaler Tech-Level) und der rote Balken den aktuell erreichten Technologie-Grad (lokaler Tech-Level) an.

DIE MUTANTEN-ARMEE

Nach dem großen Krieg war die Erdoberfläche radioaktiv verseucht. Diejenigen, die sich nicht in den Untergrund retteten, waren der teuflischen Strahlung ausgesetzt. Wer nicht daran starb, wurde durch Verbrennungen oder Genveränderungen gräßlich verunstaltet. Auch fast die gesamte Tierwelt ging in dem Inferno unter, lediglich wenige Insekten überlebten. Doch sie wurden zu abscheulichen Monstren und boten den Überlebenden einen erbitterten Kampf. Jedoch gelang es den Mutanten, sie zu domestizieren und sogar zu züchten. Die mächtigsten Kreaturen trainierte man für den Kampf, manche wurden mit modernster Waffentechnologie ausgrüstet.


Berserker
Standard-Infanterist mit Pfeil und Bogen


Shotgunner
Große Schußkraft, lange Nachladezeiten


Mekanik
Repariert Gebäude


Pyromaniac
Mit mächtigem Flammenwerfer ausgerüstet


Rioter
Wirft mit Molotow-Cocktails

Vandal
Nimmt Gebäude ein oder zerstört sie


Dire Wolf
Sechsbeiniger Wolf mit Reiter und Schußwaffe


Bike & Sidecar
Schnell und mit feuerstarkem Maschinengewehr


Giant Scorpion
Spuckt metallzersetzende Säure, 6 Meter lang!


Monster Truck
Walzt die feindliche Infanterie einfach nieder


War Mastodon
Kampfelefant mit Explosivgeschoß-Werfern


Giant Beetle
Käfer, dessen Flügelschlag Säure verspritzt

DIE MENSCHEN-ARMEE

Dank des Schutzes tiefer Höhlensysteme waren einige Menschen in der Lage, die atomare Katastrophe überleben. Und obwohl die meisten Maschinen zerstört waren, konnte man einige retten, um die wichtigsten Lebenserhaltungssysteme aufzubauen. Das Wissen um Konstruktion und Technologie konnte bewahrt werden. In dieser Abgeschiedenheit entwickelten die Menschen nicht nur eine neue Gesellschaftsordnung und fanden neue Wege, ihr Leben zu bewahren, sondern konnten auch schnell militärisch aufrüsten. Insbesondere Kettenfahrzeuge und Allrad-Panzer wurden für das unwegsame unterirdische Gelände hergestellt und mit starken Feuerwaffen ausgestattet.


Rifleman
Standard-Infanterist mit einfachem Gewehr


SWAT
Gepanzerter Infanterist mit Schnellfeuergewehr


Technician
Repariert Gebäude

Flamer
Flammenwerfer, Pendant zum Pyromaniac


Sapper
Wirft mit Handgranaten


Saboteur
Infiltriert Einrichtungen, Pendant zu Vandal


Dirt Bike
Aufklärungs-Motorrad mit geringer Bewaffnung


4x4 Pickup
Schneller Allrad-Jeep mit Maschinengewehr


All Terrain Vehicle ATV
Sechsrad-Panzer mit Maschinengewehren


Flamethrower ATV
Sechsrad-Panzer mit Flammenwerfern


Anaconda Tank
Schwerer Kettenpanzer mit mächtiger Kanone


Barrage Craft
Hover Truck mit Sechsfach-Raketenwerfer





Oben: Die Unterbringung der Menüs ist platzsparend, aber die Landkarte wirkt etwas lieblos. Unten: KKNDs Missionen finden in Ruinen-, Wüsten und Tundra-Landschaften statt.

hen. Für über 60 Jahre lebten diese Menschen in unterirdischen Höhlensystemen und ernährten sich von recycelten Lebensmitteln. Gerade die wichtigsten Lebenserhaltungssysteme konnten aus Restmaterialien errichtet werden. Und obwohl fast alle Maschinen und Technologien zerstört waren, bewahrten sie sich das Wissen um ihre Funktion und Herstellung. Doch es fehlten die Ressourcen. Der Mangel an Material und auch Sonnenlicht war es schließlich, der die inzwischen militärisch straff organisierte Untergrund-Gemeinschaft an die Oberfläche zurückkehren ließ. Doch dort stießen sie auf einen erbitterten Gegner.

Ressourcen-Management

Zu Beginn darf sich der Spieler natürlich für den Überlebenskampf einer der beiden Seiten in einer Kampagne entscheiden. Als Kommandant einer Basis oder eines Truppenverbandes wird man vor dem Antritt einer der jeweils fünfzehn Missionen, per Video über die Entwicklungen in der Geschichte der Auseinandersetzung und die anstehenden Aufgaben unterrichtet. Der Bau einer neuen Basis beginnt meist mit der Errichtung des Hauptquartiers und der Suche nach Ressourcen. In KKND dreht sich alles um das schwarze Gold, Erdöl, oder in der Sprache der Mutanten, das Erden-Blut. Ist eine Quelle ausgemacht, kann der mobile Förderturm ausgeschickt werden, um mit der Gewinnung zu beginnen. Tankwagen transportieren das wertvolle Gut in die Basis, wo es für weitere Bauvorhaben als Kredit zur Verfügung steht. Gleich hier macht sich trotz der vielen Anleihen aus anderen Spielen einer der kleinen, aber feinen Unterschiede KKNDs bemerkbar. Es können nie mehr als vier Power-Stations, die dem Einbringen des Öls dienen, gebaut werden. Zwar ist später der Bau weiterer Tanker möglich, aber man wird selten so im Geld schwimmen, wie in mancher C&C- oder Warcraft-Mission. Die Ressourcen fließen zwar stetig, aber sind niemals im Überfluß vorhanden, zumal ständig Kampf-

Einheiten nachproduziert werden müssen, um den vielen kleinen Attacken standzuhalten. Diese Eigenart macht sich auch an anderer Stelle bemerkbar, wenn sich beispielsweise nur eine bestimmte Anzahl an Verteidigungsstellungen errichten läßt. Da wird eine genaue Planung des Ausbaus der Basis enorm wichtig, insbesondere da einmal errichtete Gebäude nicht wieder verkauft oder abgebaut werden können.

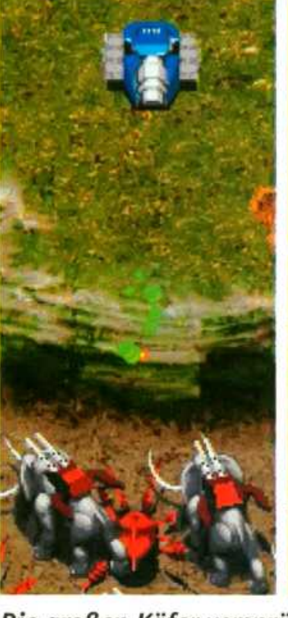
Starke Veteranen-Einheiten

Mit dem fortschreitenden Ausbau der Basis stehen dann erste Infanterie- und Fahrzeug-Einheiten zur Verfügung, deren Bandbreite durch eine Erhöhung des Technologie-Levels erweitert werden kann (siehe Kasten Technologie-Upgrades). Eine besondere Eigenschaft KKNDs ist es dabei, die Bemühung um den Erhalt der Einheiten zu belohnen, in dem Fahrzeuge oder Infanteristen mit wachsender Kampferfahrung in zwei Stufen zu Veteranen aufsteigen können. Damit erhalten sie bessere Treffergenauigkeit, höhere Schußfrequenz und können sich schließlich selbst heilen oder reparieren. Dieser Status wird zusammen mit dem jeweiligen Zustand in einem kleinen farbigen Balken angegeben. Beginnt man das Spiel mit nur einer Handvoll an Produktionsmöglichkeiten, stehen im weiteren Verlauf über fünfzehn verschiedene Truppenarten und ein gutes Dutzend Gebäude und Defensiv-Einrichtungen zur Verfügung. Und man tut gut daran, die Einheitenvielfalt zumindest im Einzelspieler-Modus auch zu nutzen und den Gegner mit gemischten Truppenverbänden zu attackieren. Denn nicht jede Einheitenart eignet sich gleichermaßen für ein bestimmtes Ziel. Ungefähr ab der Mitte einer Kampagne finden sich in den Landkarten auch versteckte Bunker, die die nukleare Katastrophe, im Erdboden versenkt, überstanden haben und so manche technologische Überraschung bergen.

Wirklich einmalig an KKND ist die Größe des angezeigten Spielfeldausschnitts. Während bei C&C oder Warcraft fast ein Viertel des Monitors durch Iconleisten oder Menüs



Ungefähr ab der Mitte jeder Kampagne kann man auf versteckte Bunker aus der Zeit vor dem Atomschlag treffen, die Sonderwaffen wie diesen Mech beinhalten.





Die großen Käfer versprühen metallzersetzende Säure, die auch einem Panzer stark zusetzt und ihn zur Explosion bringen kann.

beansprucht, kommt KKND mit einem schmalen Band am rechten Bildrand aus. Hier können die Bau- und Produktionsmenüs nach Oberpunkten für Gebäude, Infanterie oder Fahrzeuge geordnet erst bei Bedarf mit einem Mausklick ausgeklappt werden. In dieser Leiste ist auch ein Knopf für die Landkarte untergebracht, die jedoch nur der Übersicht dient und in der keine Truppen bewegt werden können. Schwerwiegender ist da schon, daß die Karte etwas unglücklich plaziert in den Spielfeldausschnitt hineinragt. Dank der Möglichkeit, mit der rechten Maustaste schnell über die Landkarte zu scrollen, fällt dies aber nicht weiter unangenehm ins Gewicht.

Mischung aus Orks und GDI

Optisch präsentiert sich KKND unter DOS und Windows 95 in SVGA und komplett gerenderter Spielwelt. Die Einheitenarten sind deutlich voneinander zu unter-

DAS INTERFACE

Auch in Sachen Benutzerführung sind KKNDs Vorbilder erkennbar. Während das schnelle Scrollen über den Bildschirm mit der rechten Maustaste Bitmap Brothers´ Z entliehen ist, erinnert die Unterbringung der Steuerungsmenüs in einer Iconleiste C&C oder Warcraft 2. Genreüblich werden Einheiten oder Gebäude per Mausklick aktiviert oder mittels „Cursor-Gummiband" zu einer Gruppe zusammengefaßt. Wirklich neu ist die Unterbringung der Bau- und Einheiten-Menüs am seitlichen Bildschirmrand, die erst bei Bedarf und Klick ausgeklappt werden, so daß eine größtmögliche Darstellungsfläche für das Spielfenster bereitsteht. Je nach Technologie-Level erweitern sich in den Menüs die Produktionsmöglichkeiten. Die geförderten Erdöl-Einheiten und die ab einer späteren Technologiestufe zur Verfügung stehende Landkarte können ebenfalls auf Wunsch eingeblendet werden.



Um dem eigentlichen Spielfeld größtmöglichen Platz einzuräumen, wurde das Interface mit seinen Bau- und Einheitenmenüs auf ein Minimum reduziert und wird erst bei Bedarf per Mausklick ausgeklappt.

DIE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Wie einige seiner Vorbilder krankt auch KKND etwas an der zweifelhaften Intelligenz des Computergegners. Die Gratwanderung zwischen vorprogrammierten Verhaltensweisen und einer Analyse des Zugverhaltens des menschlichen Spielers scheint dabei ein grundlegendes Problem im Genre zu sein, dessen Ursachen in der Komplexität von Echtzeitsituationen liegen mögen. KKNDs Spielverhalten sind die Steuerungs-Routinen jedenfalls deutlich anzumerken, wenn beispielsweise einzelne Einheiten des Computergegners beharrlich den selbstmörderischen Weg durch die feindlichen Linien suchen. Doch was deren Angriffstaktik und Agressivität anbelangt, haben die Entwickler einen guten Mittelweg gefunden. Während andere Spiele den Schwierigkeitsgrad durch ungleiche Ausgangspositionen und nicht nachvollziehbare Ressourcen oder Produktionsvolumina in die Höhe schrauben, bleibt KKND immer fair. Statt dessen wird man als Spieler immer mit perfekt abgestimmten Gruppen unterschiedlicher Einheiten konfrontiert, die die unterschiedlichen Reichweiten und Wirkungsweisen der Bewaffnung gezielt einsetzen. Durch zahlreiche solcher Scharmützel, insbesondere in der Anfangsphase einer Mission, wird man als Spieler immer „auf Trab" gehalten, und ein falscher Klick zu falschen Zeit kann schon die Niederlage bedeuten.

VERGLEICH

Die Bitmap Brothers halten aufgrund Zs herausfordernder künstlicher Intelligenz weiterhin die Spitzenposition im Genre. C&C 2 Alarmstufe Rot bietet ausgeklügelte sowie abwechslungsreiche Missionen und eine unvergleichliche Spielatmosphäre. Newcomer KKND erobert sich als überzeugende Mixtur aller Vorbilder mit einem hohen Schwierigkeitsgrad neben Warcraft 2 den dritten Platz.

Z 88%
Alarmstufe Rot 86%
KKND 85%
Warcraft 2 ....85%

scheiden und bewegen sich schön animiert gemäß der Wegpunkt-Vorgaben. Dabei fällt auf, daß die kürzeste Entfernung zum Ziel ständig berechnet wird. Wenn zum Beispiel ein kurzzeitig versperrter Durchgang wieder frei wird, ändern die Einheiten erneut ihren Weg. Explosionen und Geschoßspuren hinterlassen besonders beim Aufeinandertreffen großer Armeen einen imposanten Eindruck und werden von nicht minder eindrucksvollen Sound Effects untermalt. Der Industrial-Soundtrack hingegen fällt in der Qualität etwas ab und beginnt nach einiger Spielzeit an den Nerven zu sägen. Insgesamt erinnert nicht nur das Spielprinzip an die Vorbilder der Westwood Studios oder Blizzards. Auch die Spielatmosphäre läßt sich am besten als eine Mischung aus Command & Conquer und Warcraft 2 beschreiben. Dafür sorgt nicht zuletzt der an Orks erinnernde Auftritt der Mutanten und die GDI-Ähnlichkeiten der menschlichen Militär-Maschinerie. Doch bei allem Schlachtengetümmel am Monitor ist KKND auch ein Stück Humor zu eigen. Besonders in den Missions-Briefings ist dem Spiel anzumerken, daß es sich nicht allzu ernst nimmt. In den zugegebenermaßen nicht gerade hollywoodsreifen, aber technisch sauberen Videos erscheinen die Protagonisten deutlich überzeichnet und sind für den einen oder anderen Lacher gut.

Christian Müller



In den Mission-Briefings wird man zwar gut informiert, aber die Videos erscheinen fast als Satire auf das ganze Genre.



Links: Wenn man zu Beginn einer Mission zu viele Mittel für den Aufbau verwendet, steht unversehens der Feind ohne jegliche Gegenwehr in der eigenen Basis. Unten: KKNDs Spielsteuerung lehnt sich stark an C&C an. Die gruppierten Einheiten (es gibt auch Hotkeys) greifen per Klick an.





Starke Verteidigungsanlagen können nur in bestimmter Zahl gebaut werden, daher ist der geeignete Standort wohlüberlegt auszuwählen.

Mindestens: Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer: 6 Sp.-Netzwerk, Modem, Nullmodem
Handbuch: deutsch | Technik: SVGA/SB
Sprache: englisch | CD/HD: 450 MB/60 MB
Hersteller: Beam Software/Electronic Arts | Preis: ca. DM 100,-
Grafik: 85% | Sound: 72% | Genre: Strategie

85%

Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

» *Spielstarke Mixtur der großen Vorbilder im Genre* «

KOMMENTAR

» Irgendwie kommt einem das alles verdammt bekannt vor. Was anfangs wie ein dreist zusammenprogrammiertes Sammelsurium aus Genre-Versatzstücken erscheint, erweist sich mit zunehmender Spieldauer als harter Tüftelbrocken, auch für eingefleischte Strategen. Besonders positiv fiel mir auf, daß es nicht die „eine" Bau- und Entwicklungstrategie gibt, mit der jede Mission erfolgreich abgeschlossen werden kann. Bei jedem neuen Aufbau einer Basis muß man darauf achten, nicht schnell alles auf eine Karte zu setzen, sondern behutsam eine gesunde Struktur und ein entsprechendes Gleichgewicht zwischen allen Produktionszweigen sowie der Forschung zu entwickeln. Angenehm und kurzweilig ist auch die Abwechslung zwischen den Missionen. Neben vorgenannten „Bau-Missionen" gilt es, zwischendurch Einzelaufträge mit begrenzten Truppen oder auf Zeit zu erfüllen. Auf alle Fälle ein gelungener Einstand im Echtzeit-Strategiegenre für Electronic Arts. «

PC ACTION PRÜFSTAND

	Alarmstufe Rot	Warcraft 2	Z	KKND
Grafik	SVGA mit Win95	SVGA	SVGA mit DOS	SVGA
Musik	sehr gut	gut	gut	mittel
Soundeffekte	sehr gut	gut	gut	sehr gut
Sprachausgabe	sehr gut	sehr gut	sehr gut	gut
Einzelmissionen	ca. 2x20	2x14	20	30
Multiplayerkarten	Editor	Editor	20	10
Einheiten	29	34	17	36
Gebäude	22	36	4	19
Interface	gut	gut	sehr gut	sehr gut
KI	mangelhaft	ausreichend	gut	gut
Schwierigkeitsgrad	hoch	mittel	hoch	hoch
Editor	für Multiplayer	ja	nein	nein
Max. Spieler	8	8	4	6
Chat-Funktion	gut	gut	sehr gut	gut

The Crow: City of Angels • Action

GOTHIC

The Crow avancierte 1994 schnell zum Kultfilm der Fantasy- und Grufti-Gemeinde. Nach über zwei Jahren feiert der Nachfolge-Film am 30. Januar seine Kino-Premiere. Acclaim sicherte sich frühzeitig die Umsetzungsrechte und hat zum Deutschlandstart gleich das passende Spiel parat.



Tolle Kampfsportanimationen zeichen Acclaims Umsetzung aus.

Erzählt wird die düstere Geschichte einer Liebe, die über den Tod hinausgeht: Im postapokalyptischen Los Angeles werden der Mechaniker Ashe und sein kleiner Sohn zufällig Zeugen eines Mordes. Skrupellos läßt der grausame Drogenbaron Judah die beiden von seinen Killern hinrichten. Die Krähe bringt Ashes ruhelose Seele in die Welt der Lebenden zurück, damit die Schuldigen bestraft werden können. Bei diesem Vorhaben wird der untote Rächer von der jungen Sarah unterstützt, die vor vielen Jahren schon einmal einem Wesen aus dem Reich der Untoten begegnet war. Angeführt von der Krähe beginnt Ashe seinen Rachefeldzug gegen Judah und seine Mörderbande. Acclaims Umsetzungs-Idee besteht darin, den Spieler in der Rolle Ashes auf die actionreiche Vergeltungs-Tour zu schicken. Aus der Sicht einer dritten Person steuert man seine Polygonfigur durch gerenderte SVGA-Kulissen, die das Bild des düsteren Endzeit-Los Angeles nachzeichnen. Ziel ist es, Judah, seinen und des Sohnes Mörder, aufzuspüren, und dabei begegnet man einer Unmenge von Gegnern in Form von umherstreunenden Banden-Mitgliedern, die Judah alle unter Kontrolle hat.

Realistische Animationen

Man beginnt die Jagd ohne Bewaffnung und darf mit bloßen Händen und Füßen die Widersacher ins Jenseits befördern. Dazu beherrscht Ashe jede Menge Kampfsport-Tricks, die ähnlich wie in Adelines Time Commando über die Kombination der Bewegungs- und Schlagtasten ausgeführt werden. Dank Acclaims weiterentwickelter Motion Capture-Technologie, bei der menschliche Bewegungsabläufe im Computer digitalisiert auf eine Polygonfigur übertragen werden können, wirken alle Kicks und Punches sehr flüssig und realistisch. Ashe kann gegnerische Attacken zudem abblocken oder sich mittels eines RückwärtSaltos schnell aus der Gefahrenzone bringen, denn auch seine Lebensenergie (vielmehr die der Krähe) geht irgendwann einmal zur Neige. Manche Übeltäter hinterlassen zuweilen kleine Masken, die schnell aufgesammelt werden müssen, um den schrumpfenden Lebensbalken wieder aufzufrischen. Sind an einer Location alle Gegner besiegt, weist ein





Beginnend in den Docks (links) durchläuft man im Verlauf des Spiels alle wichtigen Schauplätze des Kinofilms. Die düstere Gothic-Atmosphäre ist in den gerenderten SVGA-Kulissen gut eingefangen, wie z. B. in der Lagerhalle einer Motorrad-Gang (unten).



DIE FILMVORLAGE

Die deutsche Fassung des Kinofilms trägt den Untertitel „Die Rache der Krähe". Inhaltlich wird nicht an den Vorgänger angeknüpft, bei dessen Dreharbeiten der Hauptdarsteller Brandon Lee tödlich verunglückte (eine Waffe war versehentlich mit scharfer Munition geladen). Deshalb stand eine Fortsetzung der ursprünglich als Trilogie geplanten Umsetzung des James O´Barr-Comics überhaupt lange Zeit in Frage. Schließlich entschied man sich dafür, nicht The Crow 2 zu drehen, die Geschichte Eriv Dravens als abgeschlossen zu betrachten und sich auf den „Geist der Krähe", wie ihn James O´Barr formulierte, zurückzubesinnen. Unter der Regie von Tim Pope, der zahlreiche Musik-Videos u. a. für David Bowie, Iggy Pop und The Cure drehte, entstand so ein Gothic-Thriller, der nur thematisch an den Vorgänger anknüpft.



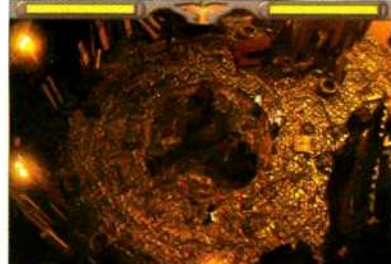
Victor Perez spielt die Rolle der umherwandernden Seele, die, vom Geist der Krähe ausgeschickt, das Verbrechen sühnt.

Rock-Ikone Iggy Pop spielt die Rolle des Chefs der Cyberpunk-Gang, die für zahlreiche skrupellose Morde verantwortlich ist.

auftauchendes Krähensymbol den weiteren Weg. Im Verlauf des Spiels kann man auch Gegenstände wie Kisten, Fässer, Messer oder Flaschen als Wurfwaffen verwenden oder Eisenrohre oder Baseballschläger effektiv einsetzen. In den höheren Levels stehen sogar Schußwaffen zu Verfügung, für die eigens Munition gesammelt werden muß. Dem ganzen Geschehen folgt eine sog. interaktive Kamera, die versucht, die Aktionen immer im Mittelpunkt zu behalten und so für jede Location mehrere Perspektiven zur Verfügung zu stellen. Leider gelingt dies nicht immer, und Ashe muß beispielsweise am Bildrand auf einen Unsichtbaren einschlagen.



Kleine Geschicklichkeitstests sorgen für etwas Abwechslung.



Die dynamische Kamera zeigt die Locations aus vielen Perspektiven.



Am Boden auftauchende Krähensymbole weisen den weiteren Weg durch das Level.

Musikalisch werden zur düsteren Stimmung passende schwere Gitarrenklänge geboten, und passable Sound-Effekte beleben die morbide Atmosphäre.

Christian Müller ■

VERGLEICH

Der größte und langanhaltendste Spielspaß muß immer noch Virtua Fighter bescheinigt werden, während Adelines Zeitreise-Prügelei Time Commando durch abwechslungsreiche Gegner und interessantere Aktionsmöglichkeiten noch knapp die Nase vorn hat. Immerhin bietet The Crow dank Acclaims Motion Capture-Verfahren hervorragende Animationen.

Spiel	Wertung
Virtua Fighter	90%
Time Commando	83%
The Crow	79%
Batman´s Revenge	59%

KOMMENTAR

» Endlich, Acclaim! Die vielgepriesene Motion Capture-Technologie trägt erste Früchte. Während in Alien Trilogy die Gegner-Bitmaps noch mehr zappelten als sich bewegten, zeigen die Polygon-Charaktere in The Crow tolle Animationsphasen und wirken sehr lebensecht. Ein wenig schade ist, daß sich der Spielablauf weitgehend auf pure Prügelei und ausufernde Schießereien beschränkt. Etwas Rätsel-Zutaten hätten sich da durchaus positiv ausgewirkt. Trotzdem bleibt The Crow ein ansprechendes, kurzweiliges Actionspiel, das sich zudem gut steuern läßt. Fans der Kinofilme sind hier natürlich sowieso richtig «

Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	270 MB/1 MB
Hersteller:	Acclaim	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	85%	Sound:	75%
Genre:	Action		

79%

Action ■ Rätsel ■ Strategie ■ Wirtschaft ■

» *Für Animations-, Kino- und Comic-Fans ein Muß* «

Terminator SkyNET • Action

STAHL-TITANEN

Vor exakt einem Jahr konnte Bethesda mit Terminator Future Shock einen echten Überraschungs-Hit im 3D-Action-Genre landen. Spannende Missionsaufgaben und die Endzeit-Atmosphäre des Kultfilms sorgten für Aufsehen.

Die wichtigste Neuerung des Nachfolgers SkyNET ist die optionale SVGA-Engine und der Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler. Während der Installation kann der Vorgänger eingebunden werden, dessen Missionen nun auch die SVGA-Engine nutzen. Daneben wurde am erfolgreichen Spielkonzept wenig geändert. In der Rolle eines Söldners übernehmen Sie Einzelaufträge und sehen sich einer Reihe tödlicher Maschinengegner gegenüber. Zwischen den Aufträgen erhalten Sie per Videosequenzen ihre Einsatzbriefings. Allerdings ist die gebotene Qualität wirklich zweitklassig. Seinen Reiz bezieht SkyNET mehr aus der intensiven Atmosphäre, die durch das aus dem Film bekannten Szenario und vor allem durch den abwechslungsreichen Verlauf der Missionen entsteht.



In voller Textur erscheinen bei SkyNET nur Objekte in der näheren Umgebung. Ein Trick, um die Grafik-Darstellung zu beschleunigen.



Neu ist der Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler im Netzwerk oder per Modem (oben). Den bekannten furchterregenden Terminatoren kann man mit einigen Salven aus dem Plasmagewehr ein heißes Ende bereiten (rechts).

Spannung und Atmosphäre

Mit der wirklich schnellen SVGA-Darstellung muß man sich flink durch die Endzeit-Umwelt bewegen und den Blick nach allen Seiten schweifen lassen, denn die teils riesigen Stahl-Ungetüme greifen von allen Seiten an, und das Laserfeuer der Luftfahrzeuge ist mehr als überraschend. Neben dem obligatorischen Bedienen von Schaltern und Öffnen von Türen dürfen auch Gebäude und Fahrzeuge betreten werden. Wieder ist man im Jeep oder Helikopter unterwegs, ein tolles Feature, das bisher kaum ein anderes Actionspiel bieten kann. Mit jetzt insgesamt 17 Waffen wie Plasmagewehr, Raketenwerfer oder Handgranate bahnt man sich den Weg durch die acht Missionen. Die gelungene Maus- und Tastatursteuerung ermöglicht ein intensives Spielerlebnis: Beispielsweise blickt man immer nach unten, wenn man über einen Eisenträger balanciert oder in den verschiedenen Gebäuden durch verschachtelte Stockwerke schleicht.

Christian Müller

Im träge zu manövrierenden Hubschrauber hat man die fliegenden Gegner besser im Visier als vom Boden aus (unten).





KOMMENTAR

» Es ist eine zwiespältige Sache: Einerseits fesselt SkyNET wie kaum einer seiner Konkurrenten an den Monitor, aber der Spaß ist nach den acht gebotenen Missionen schnell vorbei. Trotz der schnellen SVGA-Engine, dem Multiplayer-Spiel und einiger neuer Waffen wird man auch den Eindruck nicht los, es handle sich um ein Add On zu Future Shock. Die Menüs sehen gleich aus, die Gegner sind altbekannt, und die zu bewältigenden Aufgaben bieten für Spieler des ersten Teils wenig Neues. Dennoch versteht es Bethesda, vor dem Terminator-Hintergrund ein fesselndes Spiel zu inszenieren, von dem man eigentlich nicht genug kriegen kann. Schon gar nicht für diesen Preis. «

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	Modem, 4. Sp. Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, VGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	316 MB / 20-60 MB
Hersteller:	Bethesda	Preis:	ca. DM 50,-
Grafik: 76%	Sound: 80%	Genre:	Rennspiel

79%

Action ■ Rätsel ■ Strategie ■ Wirtschaft ■

» *Intelligentes, spannendes und schnelles 3D-Actionspiel* «



B + E Games
Rhönstr. 9, 97422 Schweinfurt
T-Online: *200570972118963#
eMail:BE.Games@t-online.de
Bestellannahme: Mo-Sa: 1300-2200 Uhr
Tel. 09721/ 18 56 32, 18 56 33
Tel. 0177/2475910,2475911 Fax.09721/189633
NBA Live ´97 69,90
Jagged All. 2 69,90
Com.&Conq.2 79,90
Ace Ventura 59,90
Com & Conq 2 Mis. 27,90
Dark Forces 2 79,90
Dominion 69,90
Down in the Dumps 69,90
Fifa '97 69,90
Formel 1 89,90
Hugo 4 59,90
Have a N.i.c.e. Day 54,90
KKND 79,90
Privateer 2 79,90
Phantasmogoria 2 74,90
Sega Rally 67,90
Star Trek Borg 79,90
Wing Commander 4 59,90
Alle Spiele DV oder DA!!
Bundesliga Man. 97 69,90
Daggerfall 69,90
Diablo 79,90
Discworld 2 79,90
DSA 3 34,90
Dungeon Keeper 69,90
F1 GP 2 79,90
Madden NFL´97 69,90
Nascar Racing 2 74,90
NBA Hangtime 69,90
Need for Speed SE 59,90
Nemesis 69,90
NHL' 97 69,90
Road Rash 59,90
Schleichfahrt 69,90
Siedler 2 Mission 27,90
Theme Hospital 69,90
Tomb Raider 64,90
Tunnel B1 79,90
Warcraft 2 - Exkl. 79,90
WORMS Spec. Ed. 69,90
Zork Nemesis 79,90
!!! Gesamtpreisliste kostenlos !!!
Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NN. Vorkasse 6,90 DM
Ab 300,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!



BoC
FON 07182 - 2079
T-Online *200578# FAX 07182 - 2097
Händleranfragen erwünscht.
Ein erfolgreiches 1997 wünscht das BOC-Team!
Akte Pandorra* ADV KD 69,90
Com. & Conq. 2 Red Alert SIM EV 75,90 KD 84,90
Commanche 3/Armored Fist 2* ACT KD 74,90
Das Schwarze Auge 3 ROL KD 34,90
Daggerfall* ADV EV 69,90 KD 78,90
Daytona USA od. Jagged All.2* SIM KD 72,90
Destruction Derby 2 SIM KD 69,90
Die Hard Trilogy* ACT DA 69,90
Diablo od. MDK je* ACT KD 76,90
Discworld 2* ADV KD 69,90
Dungeon Keeper* SIM KD 69.90
F 22 Lightning SIM KD 72,90
Formel 1* SIM KD 69,90
Master of Orion 2* SIM KD 82,90
Lands of Lore 2* ROL KD 82,90
NHL / Fifa Soccer 97 SPO KD 69,90
Privateer 2 The Dark..* SIM KD 76,90
Risiko od. Flottenmanöver je SIM KD 69,90
Sega Ralley* SIM KD 69,90
Star Gladiator* ACT KD 72,90
Toonstruck ADV KD 69,90
ADV= Adventure, ACT = Action, SIM = Simulation, SPO = Sport, SAM = Sammlung
2 Spiele bezahlen + 1 Spiel gratis
Wing Commander 4, Need for Speed SE, Ripper, Rayman, Terra Nova, (nur die nachfolgenden Titel)
Assault Rigs, Bad Mojo, Druidenzirkel, Crusader No'Remorse, Cricket 96, Top Gun, Fifa Soccer 96,
Rebel Assault 2, Jugde Dreed, Mechwarrior 2, US Navy Fighter Gold, Across the Rhine, TriTrist
Action Pack, Frankenstein, Alone in the Dark 1+2+3, Descent 2, Pitfall, Earthw. Jim, Dungeon Master 2, Bloodwings
je 59,90
NEU - Ladengeschäft in Welzheim - Neu
73642 Welzheim, Schorndorferstr. 31
PC-CD, PSX, Saturn, Nintendo und Zubehör. Versandpreise und Ladenpreise können unterschiedlich sein!
Buy or Change
Schorndorferstr. 31
73642 Welzheim



Jeder Kämpfer verfügt über Schutzschilde, die ihn wie große Quader einhüllen. In dieser Gestaltungsform tut man sich natürlich leicht, 60 verschiedene Gegner zu modellieren.

XS • Action

IPX-SIM

Nachdem SCI mit SWIV 3D seine Vorliebe für Actionspiele eindrucksvoll unter Beweis gestellt hat, kommt es jetzt noch dicker. XS ist das puristischste 3D-Actionspiel, das es bisher gab.





Die wirklich sehenswerte Einstimmung in den SVGA-Zwischensequenzen und die Realität einer veralteten VGA-Engine. Auch wenn die Gegner aus Polygonen bestehen, gehen fast alle Details in der groben Auflösung unter.

Dementsprechend ist die Hintergrundgeschichte lediglich ein Mittel zum Zweck. In XS begeben Sie sich in die Gladiatorenkämpfe einer fernen Zukunft. SCI selbst erklärt das Spiel als simulierte Netzwerk-Ballerei. Im Einzelspieler-Modus steigt man hintereinander in 20 verschachtelte Arenen und ist mit jeweils drei neuen waffenstrotzenden Gegnern konfrontiert, die nur zum Ziel haben, als einzig Überlebender den Sieg davonzutragen und zum Shield Fighter Lord aufzusteigen. Der gesamte Spielablauf ist einem Wettbewerb nachempfunden. Über den vom Spieler angelegten Charakter wird eine Karteikarte mit kumulierten statistischen Daten wie Trefferquote oder Abschüssen geführt. Insgesamt begegnet man 60 Gladiatoren, die über unterschiedliche Verhaltensmuster und Kampftaktiken verfügen. Vor dem Eintritt in die Arena werden aus acht Waffen eine primäre und eine sekundäre Waffe sowie Granaten oder Minen ausgewählt. Hat man einen Gegner erledigt, kann mit dessen Bewaffnung getauscht werden. Zahlreiche Droiden schwirren durch die Arenen, die nach ihrem Abschuß Munition und Schildenergie freigeben. Für Übersicht sorgen vier sogenannte Drop-Cams, die der Spieler ferngesteuert durch die Gänge wandern lassen kann und die ihm die Aktionen der Gegner zeigen. Außerdem gibt ein Radarbild jederzeit Aufschluß über deren Position und Bewegung.

VGA-Brachland

SCI will seinen 60 vorgefertigten Kämpfern ein besonders intelligentes Zweikampfverhalten mitgegeben haben, das sich aber leider erst im hohen Schwierigkeitsgrad bemerkbar macht. Als Einstimmung auf das Spektakel dienen toll gerenderte und animierte SVGA-Videosequenzen, die die Explosivität der futuristischen Duelle ins rechte Bild setzen. Auch alle Menüs glänzen durch die hohe Auflösung, eine schöne Präsentation und gute Bedienbarkeit. Betritt man allerdings das erstemal eine der Arenen, macht sich Ernüchterung breit. Zwar sind alle Objekte und Gegner als Polygonkörper ausgeführt, und das Abfeuern der Waffen ist mit viel Liebe zum Detail umgesetzt, aber die pixelige VGA-Grafik ist für verwöhnte Augen eine Enttäuschung. Da haben andere Vertreter des Genres eindeutig die Nase vorn. Immerhin ist die kombinierte Maus- und Tastatursteuerung gut gelungen und orientiert sich am Standard für 3D-Actionspiele.

Christian Müller

KOMMENTAR



» Ein echtes Fan-Produkt, das sich nur an wirkliche Freunde explosiver Shoot ´em Ups aus der Ich-Perspektive richtet. Und auch die werden eine SVGA-Engine schmerzlich vermissen. Gelegenheitsspielern dürfte die tumbe Ballerei ohne jeden Plot und ohne Rätsel oder Aufgaben zu eintönig sein. Schade drum, denn die Künstliche Intelligenz der unterschiedlichen Gegner macht sie besonders im hohen Schwierigkeitsgrad zu anspruchsvollen Gegnern. Dennoch können auch Sie einen „echten" Mitspieler im Netzwerk nicht ersetzen. «

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 90, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	4 Spieler Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/VGA, SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	309 MB/20-120 MB
Hersteller:	SCI	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 70%	Sound: 75%	Genre:	Action

68%

Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

» *Eintönige VGA-Schießerei für Hardcore-Spieler!* «



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

NBA Live 97

DREAM TEAM 3

PC ACTION GOLD

Na endlich! Sportfans wissen: Wenn NHL 97 und Fifa 97 bereits erschienen sind, kann auch das jährliche Update des Basketball-Spektakels NBA Live nicht mehr lange auf sich warten lassen. EA Sports legt jetzt also nach und hält wiederum dem hohen Erwartungsdruck stand.

Inzwischen ist durch die Übertragungen des DSF auch in Deutschland die NBA etwas bekannter geworden. In der Liga der Superlative hat sich gerade zur neuen Saison viel getan. Durch den Shaq O'Neal-Trade werden plötzlich die L.A. Lakers als Meisterschaftsfavorit gehandelt, die Detroit Pistons um Superstar Grant Hill (der aus der Sprite-Werbung!) stiegen zum Überraschungs-Team auf, die Heat aus Miami gelten plötzlich als Überflieger, und dann gibt es ja nach wie vor die Top-Teams aus Seattle, Houston und Titelverteidiger Chicago. Alle Trades, Logos und bekannten Namen wurden von EA Sports in gewohnter Manier berücksichtigt, lediglich auf Air Jordan und Charles Barkley müssen Sie aufgrund von Exklusivverträgen verzichten. Wählen Sie zwischen einem Freundschaftsspiel, der Saison oder steigen Sie direkt in die Playoffs ein, wobei die Menüs diesmal in grellstem Graffiti-Design erstrahlen, während im Hintergrund knackige Funk-Riffs für Atmosphäre sorgen. Neuerdings können Sie sich auch mit bis zu acht Spielern im Netzwerk messen oder via Nullmodem und Modem an den Start gehen.

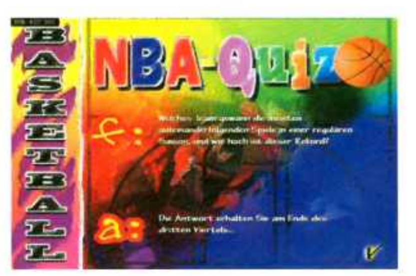


Zum Spielbeginn zoomt eine Kamera in das Innere der Arena. Jedes Spielfeld wurde komplett mit Logos vom Originalschauplatz übernommen.

Polygone statt Sprites

Allzugroße Veränderungen im Vergleich zum ohnehin phantastischen Vorgänger waren diesmal kaum zu erwarten, so daß die größte Mutation des Spiels auch hier in der Umstellung der Spielersprites auf Polygone zu finden ist. Durch das inzwischen bekannte Motion Blending-Verfahren wurden teilweise komplett neue Animationen erstellt. Spektakuläre Slam Dunks oder Dreier werden auf Wunsch mit einer automatischen Wiederholfunktion noch

Genau wie in der Realität zieht John Stockton auch bei NBA Live den Korbleger einem Dunk vor.



In den Viertel-Pausen werden Fragen zur NBA gestellt. Wer die Antwort nicht weiß, erhält die Auflösung am Spielende.



KOMMENTAR

» Jaaaa! Auch NBA Live besticht durch die fast schon zur Gewohnheit gewordene Brillanz aller EA Sports-Titel. Gelegenheitsspielern wird ein höchst motivierendes Plug and Play-Spektakel mit NBA-Atmosphäre geboten, Simulations-Freaks kommen durch die unzähligen Taktik-Variationen auf ihre Kosten. Die genaue Steuerung, die exzellente Grafik, die deutsche Sprachausgabe und der exakt einstellbare Schwierigkeitsgrad tun ein übriges, um NBA Live 97 zum besten Basketball-Spiel für den PC zu machen. Wer sich nur ein Quentchen für Sportspiele begeistern kann, kommt an diesem Titel wieder einmal nicht vorbei. Fragt sich nur, was sich die Kanadier im nächsten Jahr noch einfallen lassen. «

einmal ins rechte Licht gerückt, der Wiedererkennungswert der Spieler wurde erneut gesteigert. Selten kommt es bei der selbst auf kleineren Pentiums flotten SVGA-Darstellung zu kleineren Polygonfehlern, die bei der Geschwindigkeit des Spielablaufs sowieso nur im Replay-Modus auffallen. Kleinere Änderungen bei den Kameraeinstellungen: Die 16 Perspektiven des Vorgängers wurden auf erträgliche acht zusammengeschrumpft, die allesamt tatsächlich spielbar sind, wobei Ihre Wahl Geschmacksfrage ist.

Spielspaß für jeden

Durch eine Zoomfunktion können Sie zusätzlich von allen Kameras den Blickwinkel verändern, was perfekte Übersicht garantiert - das haben noch nicht einmal NHL oder Fifa 97 zu bieten! Durch den eingebauten Videorekorder können Sie sich auf Wunsch alle Aktionen noch einmal zu Gemüte führen. Nicht selten gewinnen Sie so auch effektiv nutzbare Erkenntnisse über taktisches Fehlverhalten Ihrer Korbjäger. Gerade die strategischen Möglichkeiten zeichnen auch NBA Live 97 aus

DUNKE PARADE

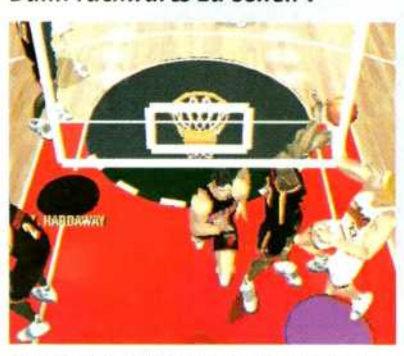
Immer wieder vollführen Ihre Korbjäger die spektakulärsten Dunks, die wahlweise auch automatisch in Slow Motion wiederholt werden. Hier eine kleine Auswahl:



Hier ist Danilovic mit dem eingesprungenen Dreh-Dunk rückwärts zu sehen .



Detlef Schrempf mit dem beidhändigen Vorwärtsdunk plus Korbhänger.



Noch einmal Schrempf mit dem einarmigen Wischer ins Gesicht von Karl Malone.



Brown revanchiert sich mit einem einarmigen Stopfer des Abprallers vom Ring.

STATISTISCHES

Über jedes Team, jeden Spieler und natürlich jedes Spiel existieren bei NBA Live 97 genaueste Statistiken. Hier eine Auswahl der wichtigsten Informationsfenster:



Die realen Saison-Stats eines jeden Korbjägers erfahren Sie durch das Portrait-Fenster innerhalb der Mannschafts-Auswahl.



Die Teamstatistiken geben Aufschluß über das bisherige Abschneiden in der besten Basketball-Liga der Welt.



Der Stärke-Vergleich erscheint vor jedem Anpfiff. Hier können Sie sehen, auf welche Schwachstellen Sie besonders achten müssen.



Nach jedem Spiel wird genau analysiert, wie die Teams abgeschnitten haben. Bei den Jazz scheint die Wurfquote noch nicht zu stimmen.



In der Halbzeitpause und am Spielende dürfen Sie sich die Wurfausbeute Ihres Teams auf den Schirm holen. Gut zur Festlegung der Strategie.



Vor jedem Spiel wird Ihnen vom Programm eine generelle Teameinstufung geliefert. So haben auch schwächere Spieler mit starken Mannschaften Siegchancen.



Der Tempogegenstoß kann meist zum Korberfolg umgemünzt werden. Hier wäre ein Paß zum heraneilenden Schrempf angebracht.

und lassen direkte Konkurrenten blaß aussehen. EA Sports hat alle Original-Spielzüge der Teams in sein Werk eingebaut; animierte Taktik-Screens verdeutlichen dabei die Laufwege der einzelnen Spieler bei Defense und Offense. Kein Wunder, daß die Freude riesengroß ist, wenn es Ihnen tatsächlich gelingt, die gegnerische Verteidigung mit einer gekonnten Sideline Triangle ins Leere laufen zu lassen. Wer nicht gleich in die hohe Schule des Korbballs einsteigen will, schaltet einfach ein paar Regeldetails aus und wählt einen leichteren Schwierigkeitsgrad, wodurch sich NBA live 97 zum perfekten Fun-Basketballspiel für ein paar vergnügliche Stunden verwandelt. Gerade die unterschiedlichen Spielstärken und die vielfältigen Variationen der Computermannschaften lassen das EA Sports-Highlight auch nach ellenlangen Saisons kaum langweilig werden. Immer wieder können Sie sich an den beeindruckenden Ballkünsten einzelner Zauberer erfreuen, und immer wieder entdecken Sie Schwächen bei Ihrem Team, die es natürlich auszumerzen gilt.

Die neue und alte Referenz

Wie gewohnt lassen sich alle Spieler perfekt steuern, wobei ein frei zu konfigurierendes Gamepad die schnellsten Erfolgserlebnisse bringt. Fast selbstverständlich sind inzwischen zahlreiche Programm-Optionen geworden, die deshalb nur kurz erwähnt werden sollen. Dazu zählen etwa der umfangreiche Spieler- und Team-Editor, unzählige statistische Analysemöglichkeiten und das eingebaute NBA-Quiz zur Halbzeitpause. Wieder einmal gibt Ihnen EA Sports also die Möglichkeit, Fernsehträume am eigenen PC wahr werden zu lassen, besser geht es wirklich kaum mehr. Auch wenn die diesjährigen Verbesserungen hauptsächlich grafische Details beinhalten - auch den deutschen Play-by-Play-Sound in Dolby Surround-Qualität wollen wir nicht vergessen -, dürfte sich ein Update selbst für Besitzer des Vorgängers lohnen. Sportfans kommen wohl an den Programmen der Kanadier nicht vorbei, lediglich Ihre Lieblingssportart müssen Sie sich noch selbst aussuchen. Schade eigentlich, daß EA Sports sich nicht auch noch anderen in Deutschland beliebten Sportarten widmet. Wie wäre es z. B. mit ATP Tennis Tour 98 oder Summer Games 2000?

Christian Bigge

VERGLEICH

Mit NBA Jam Extreme und Space Jam stehen gleich die nächsten Spiele zum Thema Basketball von Acclaim an. Acclaim muß sich anstrengen, denn wie NBA-Action am PC aussehen kann, beweist EA Sports wieder einmal nachhaltig. Die hervorragende Spielbarkeit des Vorgängers wurde beibehalten, technisch wurde NBA Live 97 deutlich verbessert. NHL 97 steht seinem Korbjäger-Pendant in nichts nach und erhielt daher die gleiche Wertung. Wie hoch die Basketball-Körbe jetzt hängen, mußte diesen Monat auch Microsoft erfahren.

Spiel	Wertung
NHL 97	93%
NBA Live 97	93%
Links LS	90%
FIFA 97	86%
NBA Full Court Press	62%

Mindestens:	Pentium 60, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM		
Multiplayer:	8 Spieler Netzwerk, Modem, Nullmodem, 4 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB, Dolby Surr.
Sprache:	deutsch	CD/HD:	573 MB / 25 - 90 MB
Hersteller:	EA Sports	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 91%	Sound: 93%	Genre:	Sportspiel

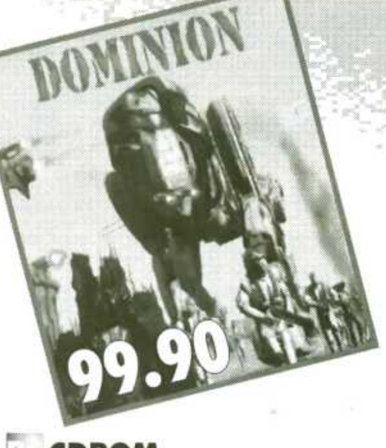
93%

Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

» Besser geht´s kaum. EA Sports erneut ganz oben! «

ENJOYSOFTWARE

Das neue Jahr fängt gut an!
Jede Menge toller Überraschungen!





WARUM ?

Jeder Neukunde, der innerhalb der nächsten zwei Monate (15.1-15.3.97) bei uns bestellt, erhält ein JOYSOFT Überraschungspräsent, das es in sich hat. Schicken Sie einfach diese Anzeige zu oder nennen Sie uns bei Ihrer telefonischen Bestellung Zeitschrift und Seitenzahl der Anzeige.
Und falls Sie 'mal Hilfe benötigen steht Ihnen unsere Hotline Di.-Fr. von 16.00-18.00 Uhr zur Verfügung.

PC CDROM

Titel	Preis
Ace Ventura (KD)	69.90
Alien Trilogy (KD)	89.90
Cluedo (KD)	79.90
Command & Conquer 2 (KD)	89.90
Creatures W95 (KD)	69.90
Daytona USA W95 (DA)	84.90
Deadly Tide W95 (KD)	79.90
Diablo W95 (DA)	**89.90**
Discworld 2 (KD)	**89.90**
Dominion W95 (KD)	**99.90**
Dungeon Keeper (KD) *	79.90
Elder Scrolls 2 (KD)	79.90
F1 Grand Prix Manager 2 (KD)	99.90
Flottenmanöver (KD)	79.90
Flying Corps (KD)	89.90
Formel 1 (KD) *	79.90
Heroes of Might & Magic 2 (KE)	99.90
Jagged Alliance 2 (KD)	79.90
Jedi Knight (DA) *	**89.90**
Lands of Lore 2 (KD) *	89.90
Lord o. t. Realms 2 (KD)	89.90
M.A.X. (KD)	89.90
Master of Orion 2 (KD) *	99.90
NBA Live 97 (KD) *	79.90
Phantasmagoria 2 (DA)	99.90
Privateer 2 (KD)	89.90
Rendevous im Weltall (KD)	89.90
Star General (KD)	79.90
Starcraft (KD) *	89.90
The Neverhood (DA)	119.90
Toonstruck (KD)	79.90
X-Com: Apocalypse (KD)	99.90

Preisänderungen, Irrtum und Zwischenverkauf vorbehalten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Firma JOYSOFT

PC CDROM SUPERPREISE

Nur solange der Vorrat reicht!
Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung einen oder mehrere Ersatzwünsche an, da es sich bei vielen Spielen um Restposten handelt.

Titel	Preis
3D Pinball Ultra (DA)	39.90
Aladdin (3,5") (DA)	29.90
Amberstar & Siege (DA)	19.80
Ambush & 3 Spiele (DA)	19.80
American Dream (KD)	39.90
Amerika 1861 (KD)	29.90
Bad Mojo (KD)	**39.90**
Battle Isle 3 & Buch (KD)	49.90
Beaves & Butthead (DA)	29.90
Congo (DA)	29.90
Creature Shock (KD)	29.90
Cyberia 1 (DA)	24.90
Dark Sun 1 (KD)	19.80
Der Planer (KD)	19.80
Destruction Derby (DA)	29.90
Die Siedler 1 (KD)	39.90
Discworld (KD)	**29.90**
Eishockey Manager (KD)	24.90
Empire Deluxe (KD)	19.80
F1 Grand Prix (DA)	29.90
Fade to Black (KD)	39.90
Fatal Racing (KD)	39.90
Fields of Glory (KD)	29.90
Flight Unlimited (KD)	39.90
Gabriel Knight 1 (KD)	**29.90**
Indy Car 2 (DA)	39.90
Jagged Alliance (KD)	39.90
Larry 6 (KD)	29.90
Kaiser Deluxe (KD)	29.90
Kings Quest 1-6 (DA)	49.90
Nascar Racing komp.(KD)	19.90
Schwarze Auge 3 (KD)	**39.90**
Space Quest 1-5 (DA)	39.90
Star Trek Deep SN (DA)	39.90
Stonekeep (KD)	49.90
Touche- 5th Musk. (KD)	**29.90**

PC ZUBEHÖR

Artikel	Preis
Alfa Dread Pad	29.90
F16 Flightstick CH	89.90
Gravis Analog Pro	49.90
Gravis Firebird 2	139.90
Gravis Grip Pad Set	69.90
Gravis Thunderbird	99.90
Hurricade	**119.90**
Thrustmaster F22 Stick	289.90
Thrustmaster Flipper W.	49.90
Thrustmaster GP1 Lenkrad	179.90
VFX-1 Helm	1499.00

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Sortiment. Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog oder unsere ebenfalls kostenlose Katalog-CD an. In beiden finden Sie Beschreibungen und Informationen über Spiele und Zubehör aus unserem Angebot.



Wir führen außerdem Spiele für:

- Amiga
- Macintosh
- Sega Saturn
- Sony PSX

sowie:

- Joysticks
- Computer Zubehör
- Lösungsbücher
- Trading Cards
- Sport Cards
- US-Importe

und vieles mehr

JOYSOFT SHOP Bonn
Münster Str. 11

JOYSOFT SHOP Siegburg
Kaiser Str. 54

JOYSOFT SHOP Köln
Mathias Str. 24-26

JOYSOFT SHOP Essen
Viehofer Str. 17

JOYSOFT POINT Hanau "DISOFT"
Hospital Str. 16

JOYSOFT SHOP Frankfurt
Fahrgasse 87

JOYSOFT SHOP Düsseldorf
Am Wehrhahn 24

JOYSOFT SHOP Aachen
Blondel Str. 10

JOYSOFT POINT Albstadt
"MYSTIC GAMES"
J.-Mauthe Str. 7

JOYSOFT SHOP Koblenz
Schloß Str. 16

JOYSOFT POINT Offenbach "SOFT SITE"
Schloß Str. 20-22

Artikel aus unserem Sortiment erhalten Sie auch bei unseren autorisierten JOYSOFT POINT Partnern. Preise der JOYSOFT POINT Shops können abweichen.



VERSAND UND SERVICE CENTER:
AACHENER STR. 1004, 50858 KÖLN
BESTELL HOTLINE: 0221/ 94 86 10 50
BESTELL FAX: 0221/ 94 84 427

Beachten Sie auch unser Internet Angebot für Sie!- http://www.joysoft.de- Hier können Sie auch direkt Ihre Bestellung aufgeben. Außerdem können Sie auch in unserer Mailbox die neuesten Updates und Patches downloaden. Natürlich können Sie hier auch bestellen: 0221/9483307(analog), 0221/9483306 (ISDN). Unser Lieferservice im Inland: Sie zahlen per **Kreditkarte oder Vorkasse**, wir liefern per **Post**: Versandkostenanteil 6,90 DM oder per **UPS**: Versandkostenanteil 9.90 DM. Falls Sie **Nachnahmelieferung** wünschen, beträgt der Versandkostenanteil 9,90 DM bei Post- und 16,90 DM bei UPS-Versand. **Ab einem Rechnungsbetrag von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei! Unser Lieferservice im Ausland:** Sie zahlen per **Kreditkarte oder postbarer Vorkasse**, wir liefern per **Post**. Der Versandkostenanteil beträgt in Europa: 20,- DM für Päckchen bzw. 50,- DM für Pakete. Der Versandkostenanteil außerhalb Europas beträgt 25,- DM für Päckchen. **Kreditkartenzahlung:** Wir akzeptieren die EUROCARD und VISA-CARD. Bitte geben Sie bei der Bestellung an welche Karte Sie benutzen, außerdem benötigen wir Ihre Kartennummer und das Gültigkeitsdatum, sowie Ihre Telefonnummer für evtl. Rückfragen. Bei schriftlichen Bestellungen vergessen Sie bitte nicht Ihre Unterschrift.

Age of Sail • Strategie

SCHIFFBRUCH

Eine innovative Spielidee hat die noch relativ unbekannte Softwareschmiede Talon Soft umgesetzt. Ganz nach dem Motto „Echtzeitstrategie einmal anders" steuern Sie keine Panzer, sondern Segelschiffe.

Zwischen 1775 und 1820 wurden weltweit die größten Segelschiffe mit den meisten Kanonen gebaut. Die Weltmächte England, Frankreich und Spanien versuchten mit ihren Flotten die Meere und Kolonien in Afrika, Amerika und Asien zu kontrollieren. Über 2.000 Schiffe aus dieser Zeit, von der Schaluppe bis hin zur Fregatte, sind im Spiel integriert. Neben der Möglichkeit, historische oder fiktive Szenarien zu spielen, läßt sich auch eine Karriere unter einer der Großmächte starten.

Steuerbord voraus

Während heutige Kriegsschiffe in alle Richtungen schießen können, gab es früher nur eine Möglichkeit, dem Gegner richtig zu schaden: die volle Breitseite. Wie bei Pirates! steuert man das Schiff, allerdings ist der Wendekreis um einiges größer, und bis die Kanonen nachgeladen sind, vergehen im Schnitt fünf Minuten Spielzeit. Taktik ist also gefragt. Geschicktes Ausnutzen von Windrichtung und -stärke sowie voller oder halber Segel ermöglicht das Ausmanövrieren der feindlichen Flotte. Ebenso lassen sich die Steuer- und Backbordkanonen abwechselnd schneller einsetzen als bei Einsetzen einer einzigen Breitseite. Schließlich gilt es noch, die richtige Munition parat zu haben. Vier unterschiedliche Typen mit verschiedener Reichweite stehen zur Auswahl. Strategisch ist Age of Sail interessant und anspruchsvoll, vor allem wenn mehr als zwei Schiffe an der Seeschlacht beteiligt sind. Allerdings wäre eine stufenlose Kurswahl - man kann sich nur in acht Richtungen bewegen - wünschenswert gewesen. Die Grafik ist eher rein praktisch, dafür kann die Hintergrundmusik überzeugen. Allein gegen den Computer dürfte Age of Sail auf Dauer etwas langweilig werden. Spiele über Modem oder Netzwerk versprechen dafür lange Spannung.

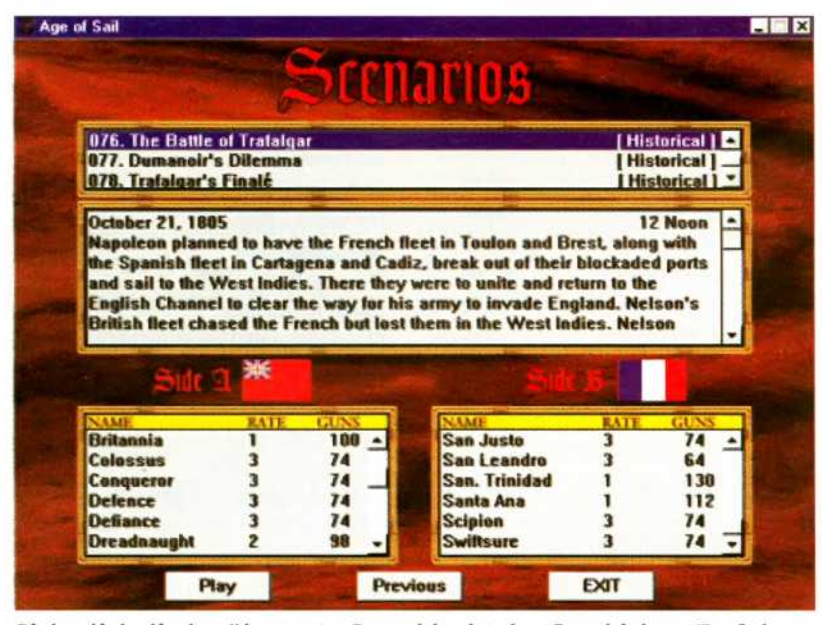
Alexander Geltenpoth



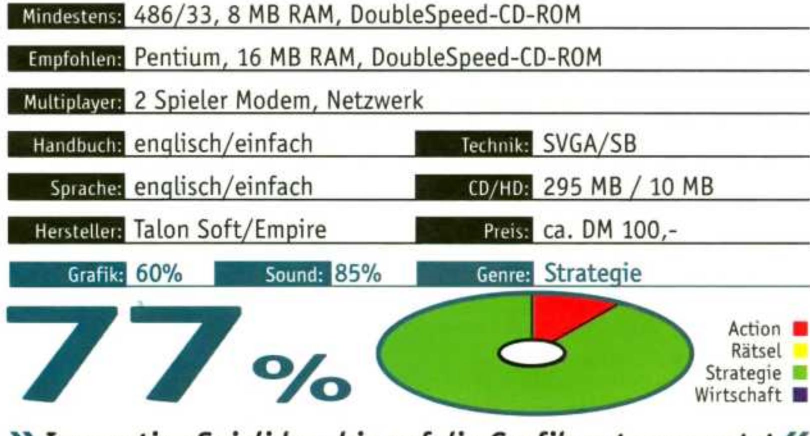
Alternativ zu den Szenarien dürfen Sie eine Kampagne spielen und sogar Größen wie Nelson in den Schatten stellen.



In dieser Zoomstufe läßt sich Age of Sail nur selten bewundern, außer kurz vor dem Entern des feindlichen Schiffs. Die Statusleiste unten gibt alle nötigen Informationen zum jeweiligen Schiff. Über die Icons am oberen Rand erteilt man Befehle.



Sicherlich die berühmteste Seeschlacht der Geschichte: Trafalgar. Daran waren weit über 50 Schiffe beteiligt. In der Liste unten sind die einzelnen Schiffe aufgeführt.



Mindestens:	486/33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2 Spieler Modem, Netzwerk		
Handbuch:	englisch/einfach	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch/einfach	CD/HD:	295 MB / 10 MB
Hersteller:	Talon Soft/Empire	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 60%	Sound: 85%	Genre:	Strategie

»Innovative Spielidee, bis auf die Grafik gut umgesetzt«

KOMMENTAR

»Aus dieser Spielidee hätte man noch mehr herausholen können. Mal abgesehen von unterschiedlichen Schiffen, Wellengang, Windstärke und -richtung unterscheiden sich die einzelnen Szenarien kaum. Gerade für die Kampagne hätte man einige interessante Missionen erwarten können und nicht nur computergenerierte Zufallsaufträge. Ebenso wäre etwas mehr Abwechslung in der viel zu spartanischen Grafik wünschenswert. Trotzdem macht ein kurzes Spielchen Age of Sail durchaus Spaß. «

Nascar Racing 2 • Simulation

KREISVERKEHR

Nach der Neuauflage von Indy Car Racing überarbeitete Papyrus nun auch Nascar Racing. Der zweite Teil der Stockcar-Raserei wurde insbesondere technisch dem Stand der Zeit angepaßt, am Gameplay hat sich dagegen kaum etwas geändert.



Bei komplett eingeschalteten Streckendetails kommt es gerade bei Crashs schon mal zu kleineren Polygonfehlern. Hier scheint der Kelloggs-Wagen fast durch Ihren Boliden hindurchzurasen.





Bei Boxenstopps müssen Sie Ihren Parkplatz genau treffen, sonst arbeiten die Mechaniker nicht.

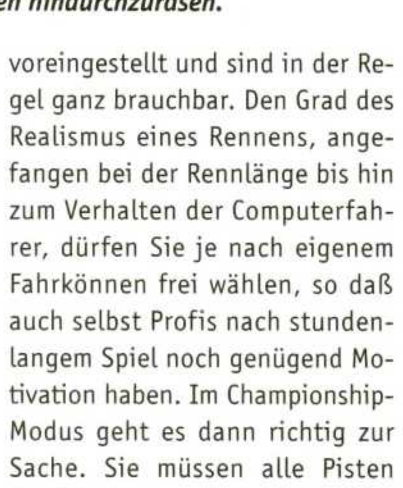
Sie fahren wie gewohnt Ihr Stock-Car, das Sie aus drei möglichen Perpektiven beobachten dürfen, gegen bis zu 39 Konkurrenten auf 28 verschiedenen Strecken. Davon sind aber lediglich zwei Pisten keine Ovale: Die meisten Kurse unterscheiden sich nur durch die Radien der Kurven. Einsteiger dürfen nun auch gleich mit einem Quickrace losrasen, die Einstellungen des Fahrzeugs werden dann vom Computer voreingestellt und sind in der Regel ganz brauchbar. Den Grad des Realismus eines Rennens, angefangen bei der Rennlänge bis hin zum Verhalten der Computerfahrer, dürfen Sie je nach eigenem Fahrkönnen frei wählen, so daß auch selbst Profis nach stundenlangem Spiel noch genügend Motivation haben. Im Championship-Modus geht es dann richtig zur Sache. Sie müssen alle Pisten durchkurven, wobei ein großer Teil der Rennwochenenden für das Austüfteln des optimalen Setups draufgeht. Da muß an den Winkeln der Radaufhängungen geschraubt werden, die Gangabstimmung sollte möglichst das Letzte (aber nicht zuviel!) aus dem Motor herauskitzeln, und natürlich muß auch der Andruck stimmen.

Grafik-Tuning

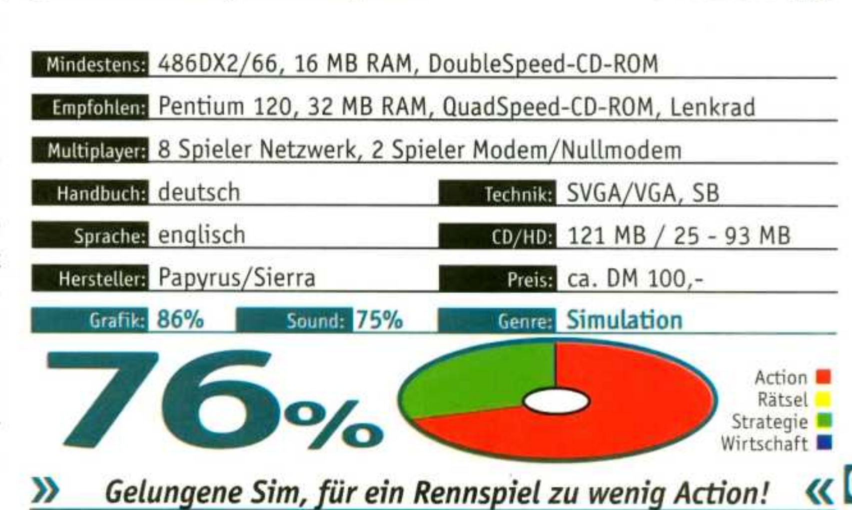
Alles wie gehabt, werden Sie sagen? Stimmt, denn die grundlegenden Änderungen im Vergleich zum Vorgänger nahm Sierra bei der Grafik vor. Endlich darf auch in SVGA-Auflösung über die Pisten gebügelt werden, die Texturen der Boliden sehen dadurch gleich erheblich besser aus. Vorbildlich: Je nach Grafikperformance des eigenen Systems können Details fast stufenlos abgeschaltet werden. Eine Autofunktion erlaubt die Angabe von Bildwiederholungsraten, die mindestens erreicht werden sollen. Spielen Sie mit dieser Option, werden einige Texturen einfach weggeblendet, wenn Sie z. B. einen Pulk überholen wollen oder gerade eine kapitale Karambolage den Bildschirm ziert. Ähnliches bietet Sierra auch beim satten Motorsound, wobei Sie genau angeben können, bis zu welcher Entfernung Sie gegnerische Boliden noch vernehmen möchten. Während des Rennens versorgt Sie außerdem Ihr Rennleiter mit allen wichtigen Infos und warnt auch vor überholenden Fahrzeugen. Actionfans werden sich an Nascar 2 dennoch die Zähne ausbeißen, denn Erfolg stellt sich hier nur durch besonnene Kilometerfresserei ein, keineswegs aber durch spektakuläre Manöver. Besonders ärgerlich: Mit unserer Testversion verloren wir so manches Rennen, weil es einfach viel zu lange dauerte, bis die Parkposition beim Boxenstop gefunden war. Das kostet Neven und sollte eigentlich nicht sein.

Christian Bigge

KOMMENTAR



» Nascar Racing 2 ist sauber programmiert und kann grafisch überzeugen. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad wissen Sie sehr bald die fahrerischen Qualitäten der echten Cracks richtig einzustufen - Ihr Fahrzeug bricht schon beim kleinsten Fehlerchen aus, Sie produzieren Dreher am Fließband oder knallen gegen die Betonmauer. Bei Tempo 300 wahrlich kein Spaß! Zwar werden 28 Originalstrecken geboten, was nützt das aber, wenn 26 davon Ovale sind, bei denen lediglich der Kurvenradius variiert? Der Spielablauf ist damit recht eintönig und läuft immer nach demselben Schema ab: Ertüfteln Sie sich ein gelungenes Setup und drehen Sie Ihre Runden dann möglichst gleichmäßig. Simulationsfreaks mag das ansprechen, Freunde satter Rennaction werden aber nur schwer auf ihre Kosten kommen. Mir persönlich sagt F1 Grandprix 2 mehr zu, obwohl Nascar Racing 2 durch die angebotenen Multiplayer-Optionen einen dicken Pluspunkt verbuchen kann. «



Mindestens:	486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 120, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Lenkrad		
Multiplayer:	8 Spieler Netzwerk, 2 Spieler Modem/Nullmodem		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/VGA, SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	121 MB / 25 - 93 MB
Hersteller:	Papyrus/Sierra	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 86%	Sound: 75%	Genre:	Simulation

» ***Gelungene Sim, für ein Rennspiel zu wenig Action!*** «

Star General • Strategie

ANTIQUIERT

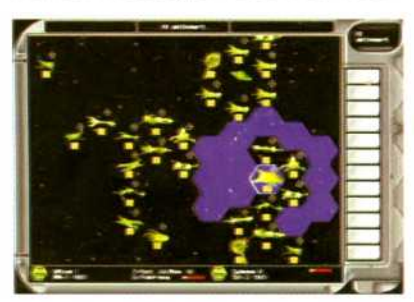


Allied General und Fantasy General waren respektable Strategiespiele, die durchaus eine längere Zeit begeistern konnten. Mit Star General will SSI jetzt der Serie die Krone aufsetzen.

Trotz populärer Echtzeitstrategiespiele wie C&C und Warcraft 2 konnte sich Fantasy General als klassischer Vertreter rundenbasierender Hexfeld-Strategiespiele behaupten. Seitdem ist allerdings auch in diesem Genre viel passiert. Die neue Referenz M.A.X. setzt den neuen Maßstab für KI, Wiederspielbarkeit, Benutzerführung und Vielfalt, selbst ein Fantasy General kann damit nicht konkurrieren. SSI müßte also mit Star General ein in allen Punkten verbessertes Fantasy General anbieten, um für Genreliebhaber interessant zu bleiben.

Griff nach den Sternen

Wie schon bei Allied General wählt man bei Star General entweder die Kampagne oder ein einzelnes Szenario aus. Alternativ darf man auch ein Custom-Game starten, in dem sich die Größe der Galaxie und die Planetendichte nach Wunsch festlegen läßt. Der Weltraum ist wieder in Hexfelder unterteilt und damit natürlich nur zweidimensional. Optional läßt sich der „Fog of War" aktivieren, so daß man nicht sofort über die Standorte der Gegner, Asteroidenfelder und Schwarzen Löcher informiert ist. Bevor man sich dem Schiffbau widmet, wird zwangsläufig zunächst ein Weltraumdock gebaut. Allerdings kann das Dock und danach die Schiffe in fast beliebiger Anzahl - zumindest solange die Reserven reichen - in einer Runde erstellt werden. Es stehen von Anfang an alle Schiffstypen zur Verfügung, nur über den im Lauf des Spiels höher werdenden Techlevel läßt sich die Flotte nachrüsten. Sämtliche Einheiten unterscheiden sich durch ihre Eigenschaften, wie man sie aus den anderen Teilen der General-Serie kennt. Es gibt keinerlei Möglichkeit, eigene Einheiten wie bei Master of Orion 2 zu entwerfen.



Die Zugreichweite des Schiffs wird durch die markierten Felder dargestellt.

Fehlstart

Egal, ob auf der Planetenoberfläche oder im Weltraum, sämtliche Schlachten werden wie bereits von den anderen General-Titeln gewohnt abgehandelt. Auf den Planeten lassen sich mehrere Gebäudekomplexe errichten, denen abgesehen vom Techcenter jedoch nur sekundäre Bedeutung zukommt. Alle Planeten sind außerdem fast identisch. Drei bis vier Städte, ein paar Berge und drei bis vier Raumhäfen stellen die gesamte Oberfläche dar. Auch im Spiel selbst wird Abwechslung eher klein geschrieben. Nachdem die feindliche Flotte besiegt und zerschlagen ist, schickt man die Bodentruppen zur Invasion der einzelnen Planeten. Je mehr Planeten sich im eigenen Besitz befinden, desto mehr Techcenter hat man unter Kontrolle. Dadurch lassen sich wiederum sämtliche Einheiten verbessern. Alles in allem hatte Fantasy General mehr Features und war um einiges interessanter. Die Grafikqualität hat sich sogar leicht verschlechtert. Von der stimmungsvollen Hintergrundmusik oder den halbwegs realistischen Soundeffekten aus Fantasy General ist auch nichts zu vernehmen.

Alexander Geltenpoth



Mit dieser überlegenen Flotte wird das Weltraumdock zerstört, und die Invasion kann beginnen.

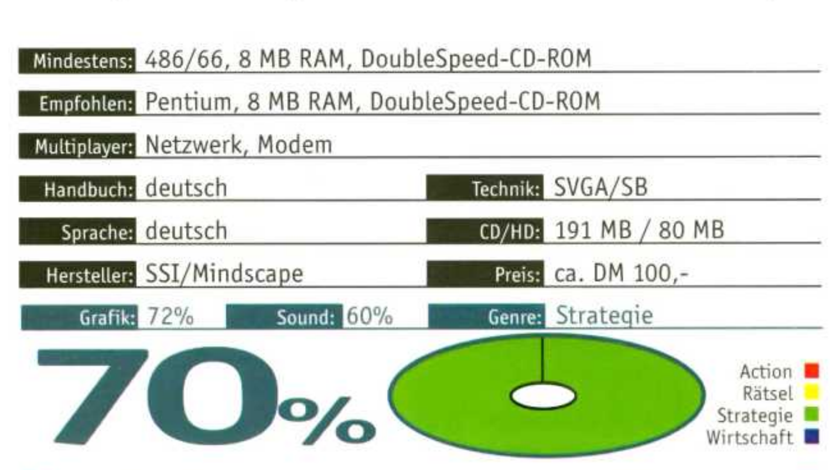
VERGLEICH

Star General ist wenig mehr als Allied General. Der wirtschaftliche Bereich ist viel detailärmer als beispielsweise bei Master of Orion 2. Aber auch strategisch stellt Star General keine Herausforderung dar und ist sogar den anderen drei General-Teilen unterlegen, und die wurden schon durch M.A.X. abgewertet.

M.A.X.	**94%**
Master of Orion 2	**86%**
Fantasy General	**78% (abgew.)**
Allied General	**73% (abgew.)**
Star General	**70%**

KOMMENTAR

» Von Star General hätte ich mehr erwartet. Fantasy General war ganz klar besser als Allied General. Anstelle einer Weiterentwicklung der Stärken des Systems werden die alten Schwächen von Allied General wiederholt. Die gesamte General-Reihe ist M.A.X. in jedem Punkt unterlegen. Nur absolute Fans der Serie dürften auch mit Star General noch auf ihre Kosten kommen. «



Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen: Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Multiplayer: Netzwerk, Modem
Handbuch: deutsch | Technik: SVGA/SB
Sprache: deutsch | CD/HD: 191 MB / 80 MB
Hersteller: SSI/Mindscape | Preis: ca. DM 100,-
Grafik: 72% | Sound: 60% | Genre: Strategie

» **Allied General ohne Verbesserung im Weltraum** «

Mad TV 2 • WiSim

GLOTZEN-PROPHET

Was sind wir doch für arme Schweine! Das ganze lange Jahr über präsentieren uns die Herren Fernsehbosse tageweise Müll, Serien-Ausschuß und Dutzendware, und zu den hohen Feiertagen werden dann auf allen Kanälen gleichzeitig die Filmhighlights reingeknallt. Mit Greenwoods Mad TV 2 können Sie alle Fern-Seher versöhnen und sich beweisen, daß es auch anders geht.



Die Wahrsagerin können Sie zu Ihren Zwecken als eine Art Marktforschungsinstitut mißbrauchen.

Das Spielprinzip des Rainbow Arts-Klassikers wurde dabei kaum angetastet. Sie übernehmen einen von drei Sendern, begeben sich fortan auf die Jagd nach Einschaltquoten und müssen Ihre Konkurrenz gründlich ruinieren. Dazu ist jedes Mittel recht. Produzieren Sie ab sofort Ihren eigenen Serienmüll, kaufen Sie sich aktuelle Filmhighlights aus Hollywood, wie z.B. „Dudel mir das Lied vom Tod", oder greifen Sie lukrative Senderechte für Live-Übertragungen ab. Das nötige Kleingeld besorgen Sie sich durch Werbespots, die Sie natürlich vornehmlich hinter Ihren Blockbuster schalten. Das bekannte Senderhochhaus ist jetzt einem Fernsehdorf mit allen notwendigen Lokalitäten gewichen. Leider sind nicht alle Orte über das Quickmenü anwählbar, so daß Sie sich einige Utensilien erst mühsam „erlaufen" müssen. Ärgerlich, da die Simulation in Echtzeit abläuft und somit oft wertvolle Zeit vertrödelt wird.



Das wichtigste Instrument der Programmplanung: Ihr PDA. Die etwas umständliche Bedienung muß erst erlernt werden.

Menü-Salat

Ihr Programm können Sie jederzeit über Ihren PDA (Personal Digital Assistant!) planen. Dieser ist wie so manches Menü mit Knöpfen zugepflastert, was die Übersichtlichkeit nicht eben verbessert. Haben Sie sich aber erst einmal an die verschiedenen Örtlichkeiten und Menüs gewöhnt, ist das Leben als Programmdirektor gar nicht mal so schwer, auch wenn die Zeit immer einen Tick zu schnell abzulaufen scheint. Gerade im Multiplayer-Modus kommt Freude auf, wenn Sie Ihrem „lieben" Kollegen wieder einmal ein fettes Drehbuch vor der Nase weggeschnappt haben. Mad TV 2 ist nicht zu komplex, aber komplex genug, um für ausreichend Spielmotivation zu sorgen. Für den schnellen Einstieg sorgt dabei auch ein Tutorial. Unterstützt durch die teilweise animierte SVGA-Cartoon-Grafik und den wohl sendertypischen Blubbersound à la „James Lasts Rache" sorgt Greenwood für ein zeitgemäßes Remake einer tollen Spielidee. Nicht nur Fans des Klassikers können bedenkenlos zugreifen.

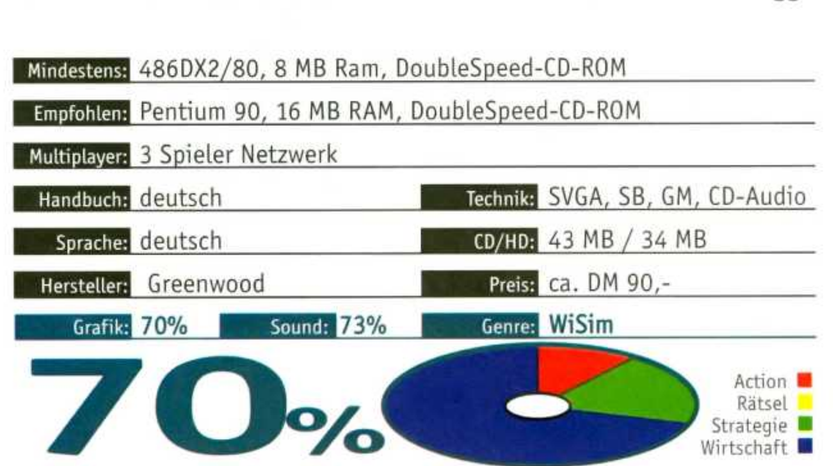
Christian Bigge



Das olympische... - pardon! - Fernsehdorf. Über das Quickmenü sind leider nicht alle wichtigen Gebäude zu erreichen.

KOMMENTAR

» Spätestens nach der 17. Arztserie klappt auch hierzulande dem Fernseh-Junkie die Kinnlade herunter. Jetzt können Sie's den Privaten mal so richtig zeigen. Doch die (Fern)-Bedienung ist nicht nur im richtigen Leben häufig umständlich zu programmieren. Mit etwas komfortableren Menüs hätte Greenwood sicherlich noch mehr aus dem motivierenden Spielprinzip schöpfen können. Doch auch so reicht es noch zu vielen vergnüglichen Stunden als Fernsehsessel-Manager, durch den Echtzeit-Modus kommt besonders im Mehrspieler-Modus nicht selten Hektik auf. «



Mindestens: 486DX2/80, 8 MB Ram, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen: Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Multiplayer: 3 Spieler Netzwerk

Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB, GM, CD-Audio
Sprache:	deutsch	CD/HD:	43 MB / 34 MB
Hersteller:	Greenwood	Preis:	ca. DM 90,-

Grafik: 70% Sound: 73% Genre: WiSim

» Remake einer guten Idee, umständlich, typisch deutsch «

Phantasmagoria 2 • Interaktiver Spielfilm

PHANTASIEN

1995 überraschte Sierras nette Märchenerzählerin Roberta Williams (Kings Quest-Serie) mit dem wenig zimperlichen Grusel-Schocker Phantasmagoria. Auch technisch sorgten die digitalisierten Charaktere und die Spielfilm-Einlagen damals für Aufsehen.

Weniger spektakulär präsentiert sich heutzutage Phantasmagoria 2, auch wenn Sierra wieder neue Wege beschreitet. Die traumatische Geschichte des wissenschaftlichen Texters Curtis Craig steht in keinem Zusammenhang mit Adrienne Gordon und ihrem verwunschen Haus. Beibehalten wurde die Horror-Thematik, die diesmal jedoch mit übersinnlichen und sinnlichen Phantasien gespickt ist. Curtis hat einen guten Job, mit Jocilyn eine tolle Freundin und ihm geht es gut, noch. Erst vor einem Jahr wurde er aus der psychatrischen Klinik entlassen und möchte nur ein normales Leben führen, doch irgendetwas scheint andere Pläne mit ihm zu haben. Curtis beginnt zu halluzinieren, seltsame Dinge geschehen, schließlich werden Kollegen brutal ermordet. Es beginnt das Verwirrspiel eines Psycho-Thrillers, in dem Curtis aufgrund seiner Vergangeheit mehr und mehr unter Verdacht gerät. Doch je mehr er versucht zu verstehen, umso größere Fragen und Geheimnisse stellen sich ihm entgegen. Während sich Jocilyn von ihm distanziert, wird Curtis zudem von einer Arbeitskollegin, die sich als Domina entpuppt, in eine Verstrickung aus Sex, Schweiß und Schmerz getrieben. Letztendlich scheinen seine schrecklichsten Alpträume Realität zu werden.

Rätselarmut und Schockeffekte

War dem Vorgänger seine Point & Klick-Abstammung noch deutlich anzumerken, verlagert Phantasmagoria 2 die Präsentation weiter in den filmischen Bereich. Die Spielfigur wandert nicht nicht mehr umher, sondern es wird bei jeder Aktion und jedem Gespräch in einen Interlace-Video-Modus geschaltet. Ins Inventar wandern alle greifbaren Gegenstände und zu Recherche-Zwecken stehen die bisherigen Video-Einspielungen zur Verfügung. So manches Puzzle läßt sich nämlich nur mit entsprechend offenen Ohren lösen. Allerdings sind „echte" Rätsel rar. Zumeist entfaltet sich das Filmspiel nach ausgiebiger Konversation, die neue Locations freigibt. Beeindruckend ist die optische Verbesserung der filmischen und computeranimierten Darstellung. Sie wird nur von der wirklich höllisch spannenden Story und vor allem der perfekt inszenierten Musikuntermalung übertroffen. Gänsehaut ohne Ende garantieren zudem die grausigen, aber hollywoodreifen Special Effects.

Christian Müller




Aus den animierten Standbildern (links) wird bei richtigem Mausklick in den Videomodus (rechts) umgeschaltet.



Neben gruseligen Schock-Effekten setzt Sierra nun auch auf eine Prise Sinnlichkeit – bislang einmalig für eine seriöse Spiel-Produktion!

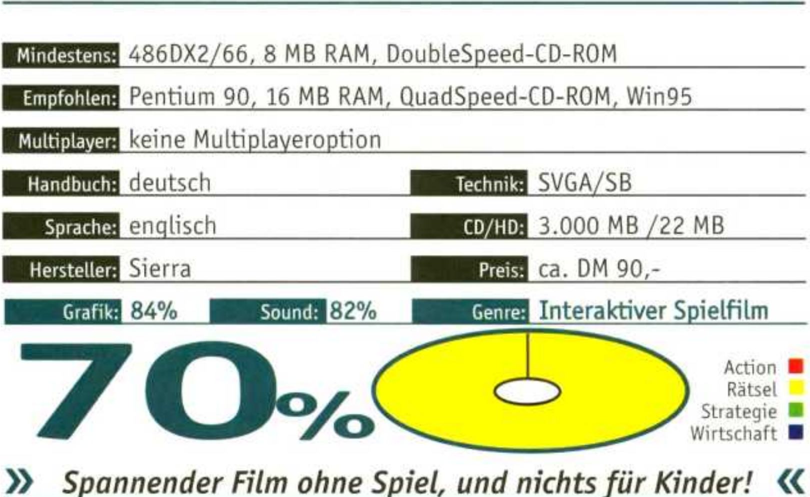



Im Verlauf des Spiels verschlägt es Curtis sogar in die Räumlichkeiten eines SM-Clubs (links). Gegenstände finden in der Inventoryleiste Platz und können dort betrachtet und kombiniert werden (rechts).

KOMMENTAR

» Phantasmagoria 2 ist eher ein weiterer Versuch eines interaktiven Spielfilms als ein konventionelles Adventure. Und das Hängen zwischen beiden Stühlen bremst Sierras Bemühungen schließlich aus. Daß es DEN interaktiven Spielfilm überhaupt jemals geben wird, bezweifle ich. In einem Drehbuch werden zugunsten eines dynamischen und überraschenden Spannungsbogens oft zeitliche und logische Kompromisse gemacht, die in einem Adventure-Script eher für Frust und Kopfzerbrechen sorgen. Der Spiel-Fortschritt mißt sich daher mehr an der Zahl der Mausklicks und geführten Gespräche als an gelösten Puzzles. Wer jedoch den Schauer zur Mitternachtsstunde nicht missen will, erhält eine in intensiven Bildern erzählte, spannende Geschichte. Aber sie wird eben erzählt und nicht „erspielt". «

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	3.000 MB /22 MB
Hersteller:	Sierra	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik: 84%	Sound: 82%	Genre:	Interaktiver Spielfilm

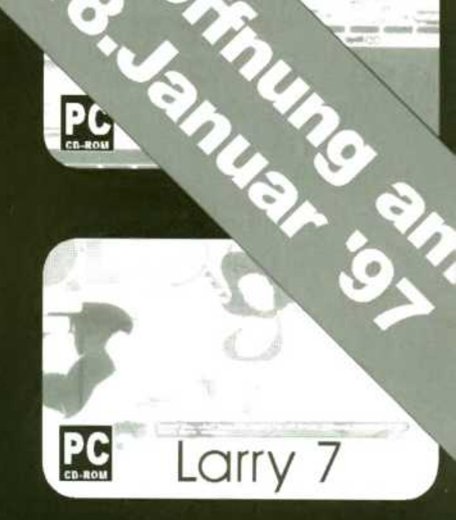


» Spannender Film ohne Spiel, und nichts für Kinder! «









0221 – 240 88 00

PC Hardware

Matrox Mystique 2MB	349,-
Miro Media 3D 2MB (TVout)	349,-
Tut Sound Pop 16 PnP	88,-
Soundblaster 16 PnP	169,-
Soundblaster 32 PnP	199,-
Soundblaster AWE32 PnP	329,-
3D-Prozessor Extern	129,-
Logitech Wingman Light	69,-
Logitech Wingman Extreme	99,-
Logitech Wingman Warrior	149,-
MSO Sidewinder Gamepad	69,-
MSO Sidewinder Joystick	99,-
Gravis Gamepad Pro	59,-
Gravis Firebird II	139,-
TM Formula T2	222,-
CH Flightstick Pro	129,-
CH Virtual Pilot Pro	189,-
Alfa Twin	39,-

Finanzierung

Wir finanzieren Softwarepakete ab einem Bestellwert von DM 500 über eine Laufzeit von 12 oder 24 Monaten - Anruf genügt!!!

PC Software

7th Guest - (White Label)	22,-
ACE VENTURA	77,-
Afterlife	88,-
Aria 51	77,-
AH 64D Longbow	88,-
AH 64D Lonbow - Mission Disk	44,-
Alien Trilogy	77,-
AMOK	77,-
ANGST - Rahz´s Revenge	55,-
Baphomets Fluch	77,-
Bedlam	77,-
Bleifuss II	66,-
Bundesliga Manager 97	77,-
C & C - Alarmstufe Rot	88,-
Comanche 3.0	77,-
Creature Shock - (White Label)	22,-
Creatures	66,-
Crusader - No Regret	77,-
Das Hexagon Kartell	88,-
DSA III - Schatten über Riva	44,-
Daytona USA	77,-
Dawn in the Dumps	77,-
Destruction Derby II	77,-
Diablo	88,-
Dungeon Keeper	77,-
Die Siedler 2	77,-
Die Siedler - Mission Disk	33,-
Discworld 2	88,-

PC Software

Earthworm Jim 2	88,-
FIFA Soccer 97	77,-
Flight Simulator 6.0	122,-
Formel I	77,-
Formula I Grand Prix II	99,-
Gene Wars	77,-
Grand Prix Manager II	88,-
Have a N.I.C.E. Day	88,-
Heroes of Might&Magig II	99,-
HUGO IV	77,-
Hunter Hunted	88,-
Indycar Racing II	33,-
International Moto X	77,-
Jedi Knight	88,-
Kyrandia 3 (White Label)	22,-
Leisure Suit Larry 7	77,-
Lighthouse	88,-
Lords of Realm II	88,-
Madden NFL '97	88,-
MAD TV II	88,-
Meridian 59	88,-
MDK	88,-
Mechwarrior II - Mercenaries	88,-
Monster Truck Madness	77,-
Nascar Racing 2	99,-
NBA Full Court Press	99,-
NBA Life 97	77,-
Need For Speed SE	88,-

PC Software

NHL Hockey 97	88,-
Nemesis: The Wizardry Advnture	88,-
Net: Zone	88,-
Pandorra Akte	77,-
Panzer Dragoon	77,-
Phantsmagoria II	88,-
POWER F1	99,-
Rally Racing 97	88,-
RAMA - Rendevous im Weltraum	77,-
Ridge Racer	66,-
Risiko	77,-
Privateer 2 - The Darkening	77,-
SEGA Rally	77,-
SIM CITY 2000 (Trybrid)	99,-
SIM CITY CLASSIC - (White Label)	22,-
Star General	99,-
The Neverhood Chromicles	99,-
TILT - (White Label)	22,-
Time Commander	77,-
TIMELAPSE	99,-
Schleichfahrt	88,-
Realm of the Haunting	88,-
Tomb Raider	77,-
Virtua Cop	77,-
WarCraft II	88,-
Wing Commander IV	99,-
Wipe Out 2097	77,-
"Z"	77,-



DIE ERSTE NETZWERKPARTY IN DEUTSCHLAND!!!
- NETWORX -
AM 2.MÄRZ STARTET DIE ERSTE NETWORX-SESSION IN KÖLN. HÄNGT EUREN PC BEI UNS INS NETZ UND STELLT EUCH DER MAXIMALEN HERAUSFORDERUNG BEI C&C2, WC2 ODER ... DER CHAMP ERHÄLT EINEN "FREE CHECK IN" UND KANN IN DER NÄCHSTEN SESSION SEINEN TITEL AUF DER GROSSBILDLEINWAND VERTEIDIGEN. NATÜRLICH GIBT ES AUCH INFOS ZU DEN NEUSTEN PC- UND KONSOLENSPIELEN SOWIE Q&A`S MIT SPIELEENTWICKLERN. DABEI SEIN LOHNT SICH IN JEDEM FALL, OB DU SPIELEN WILLST ODER NICHT. WILLST DU MEHR ÜBER NETWORX WISSEN, RUF, FAX ODER SURF UNS AN... ODER KOMM DIREKT ZU ACME THE GAME COMPANY...

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen).Einfach auf eurem Faxgerät unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Starttaste drücken!

Alle Spiele werden in einer Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt.



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Bei uns im Laden...

- Softwarepräsentation
  - auf 3 Großbild-Leinwänden
  - mit GlasTron-3D-Visier
  - auf Demo-Displays
- Internet-Terminals

DRAGON LORE 2

Für den zweiten Teil des Abenteuers im Land der Drachen ließ die Rendering-Farm Cryo ihre Workstation-Batterien wieder auf Hochtouren laufen. Der Vorgänger war eines der ersten komplett gerenderten Adventures. Auf dem Stand der Technik und dem veralteten und langatmigen Gameplay ist man leider stehengeblieben. Werner von Wallenrod ist zum Drachenritter geschlagen worden. Doch ein mächtiger Neider spricht ihm diese Würde ab, zumal der Wallenrodsche Drache Maraach seit Jahren verschwunden ist. Werner muß das Bündnis mit dem „Hausdrachen" erneuern, um sich zu rehabilitieren und um am Krönungsturnier teilzunehmen. Ähnlich Lost Eden „hoppelt" man in der Ich-Perspektive über Knotenpunkte via Kamerafahrt auf festgesetzten Pfaden. Der Mauszeiger gibt mögliche Richtungen vor. Im Inventory werden Gegenstände, Waffen und Nahrungsmittel verwaltet. Zeitweise muß Werner auf seinen Reisen auch ein Nickerchen machen. Gespräche werden per Multiple Choice-Verfahren geführt. Zweifelhaft sind vor allem die Action-Sequenzen, in denen wilde Bestien besiegt werden sollen. Allerdings ist die Steuerung oft nicht nachvollziehbar, so daß man meist hilflos die Maustasten traktiert. Die lieblose deutsche Sprachausgabe ist der Motivation ebenso nicht zuträglich. **Christian Müller**



In der Waffenkammer kann sich Werner alles Wichtige für die Reise zusammensuchen.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	deutsch	CD/HD:	1575 MB/43 MB
Hersteller:	Cryo Interactive	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 55%	Sound: 45%	Genre:	Adventure

50% — Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

» Gerenderter Genre-Mix für Geduldsengel «

DRAGONHEART

Das Fantasy-Spektakel um Drachen- und Ritter-Freundschaft war einer der großen Special Effects-Filme des Jahres. Acclaim bemühte sich, die Geschichte von Sir Bowen und Draco filmgetreu umzusetzen. Dennoch ist daraus nur ein weiteres Actionspiel geworden, dem seine Konsolen-Herkunft deutlich anzumerken ist. Sie steuern Dennis „Bowen" Quaid durch horizontal scrollende Landschaften und müssen dabei Geschick im Umgang mit Schild, Schwert und Bogen beweisen. Mit Special Moves werden die Schergen des Tyrannen Einon nicht eben zimperlich niedergestreckt. Verschiedene Bonusgegenstände werten Waffen und Schild im Laufe des Spiels auf. Später kann sogar Dracos Feueratem zu Hilfe gerufen werden. Die Steuerung ist sehr direkt und Bowen springt recht ungelenk durch die Gegend. Außerdem greift man besser auf ein Joypad zurück, denn die Tastatursteuerung kann nicht neu definiert werden. Wirklich unzeitgemäß für PC-Spiele ist aber die Auflösung von 320 x 200, die das unnötig blutige Schauspiel nur sehr pixelig in Szene setzt. Filme sieht man sich im Kino an und Spiele sollten mit Spielspaß und Gameplay entwickelt werden.

Christian Müller



Bewaffnung und Rüstung können mit Bonusgegenständen aufgewertet werden. Hier besitzt Bowens Schwert magische Kraft.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	englisch	CD/HD:	115 MB/5 MB
Hersteller:	Acclaim	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik: 50%	Sound: 60%	Genre:	Action

49% — Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

» Mäßige Film-Umsetzung mit zuviel Blut «

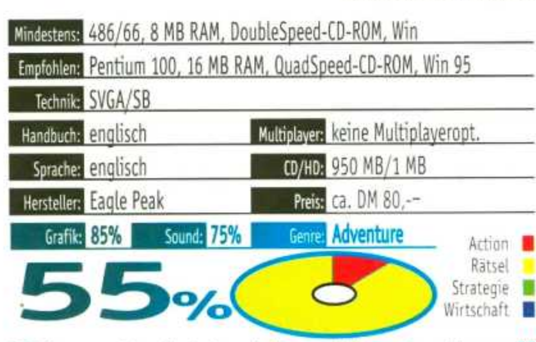
TAKERU

Buichi Terasawa ist einer der hochkarätigen Manga-Künstler Japans. Sein Verdienst ist es insbesondere, die digitale Darstellung dieser Kunstform voranzutreiben. Nach seinem Online-Manga Black Night (http://www.softbank.co.jp/ilab/bat/) ist nun eine interaktive Fassung von Takeru erschienen, der mit alten magischen Kräften ausgestattet das Land durchstreift und die Dämonen der Zauberin Kaganju jagt. Die Macromedia-Produktion kombiniert dabei gezeichnete Bilder (statisch und animiert), gerenderte 3D-Sequenzen und Sprachausgabe so geschickt, daß ein abwechslungsreicher Eindruck einer bewegten Handlung erweckt wird. Schnelle Schnitte, Überblend-Techniken und partielle Interaktionsmöglichkeiten (Zaubersprüche, Gegenstände) verleihen dem Geschehen die nötige Dynamik. Am bemerkenswertesten ist die technische Umsetzung, die die hervorragenden SVGA-Bilder stets flüssig auf den Monitor bringt. Nach Gameplay-Gesichtspunkten ist Takeru jedoch anders zu bewerten. Zu dürftig sind im Vergleich mit dem Adventure-Genre die Handlungsmöglichkeiten und zu linear der Verlauf der Geschichte. Dennoch für Manga-Fans unentbehrlich.

Christian Müller



Macromedia-Comic: Hier werden die Einzelbilder in schnellen Überblendtechniken von rechts nach links über das Hintergrundbild gelegt.



Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	englisch	CD/HD:	950 MB/1 MB
Hersteller:	Eagle Peak	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 85%	Sound: 75%	Genre:	Adventure

55% — Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

»Manga-Comic interaktiv - schön, aber linear«

Dragon Lore II

Der Drachenkrieger

Der erste Teil war nur der Anfang!
Jetzt gehts erst richtig los!

- ÜBER 80 STUNDEN GAMEPLAY
- VON DEN ENTWICKLERN VON DRAGON LORE 1, DUNE UND LOST EDEN
- SPEKTAKULÄRE 3D-ANIMATIONEN UND -GRAFIKEN
- 10 TURNIER- UND 20 KAMPFSEQUENZEN IN ECHTZEIT
- ÜBER 60 DREIDIMENSIONAL DARGESTELLTE PERSONEN
- 40 SPRECHER SORGEN FÜR REALISTISCHE DIALOGE
- STIMMUNGSVOLLER SOUNDTRACK UND REALISTISCHE SOUNDEFFEKTE

3 PC CD-ROMS

Händleranfragen bitte an die
Leisuresoft GmbH unter Tel.: 02383 / 690
Cryo Website: http://www.cryo-interactive.fr



Jetfighter 3 • Flugsimulation

PARADE-FLIEGER



Den Daten zur Landschafts-Generierung liegt Kartenmaterial eines 3,6 Millionen großen Areals zugrunde.

Flugsimulatoren haben derzeit Hochkonjunktur. Insbesondere die hohe Leistungsfähigkeit der inzwischen erschwinglichen HighEnd-Hardware verhilft dem ehrwürdigen Genre zu immer neuen Höhenflügen.

Mission Studios bemüht jetzt sogar einen der Veteranen aus alten Tagen für eine Generalüberholung. Schon vier Jahre ist es her, daß Jetfighter 2 von sich reden machte - das liegt in diesem Metier in der Steinzeit. Interessanterweise scheint die Programmierer derzeit ein Flugzeug besonders zu beflügeln. Wie bei Novalogic steht auch bei den Mission Studios die nur auf dem Reißbrett existente Kampfmaschine F-22 Lightning 2 im Mittelpunkt. Und ebenso ist Jetfighter 3 spielerisch zwischen der Anfänger-Simulation Top Gun und einem Profi-Simulator wie Falcon oder SU-27 Flanker angesiedelt. Mit dem Hauptaugenmerk auf unkomplizierter Flugaction und einem ausgeklügelten Missions-System hat Jetfighter 3 reichlich Unterhaltungswert. Nach einigen Trainingseinheiten wird der Spieler auf einem Flugzeugträger stationiert, der nach einem Drogenkartell-Einsatz bei Cuba schließlich in Chile eine argentinische Invasion verhindern muß. Je nach Ausgang der gerade abgeschlossenen Mission wird der Spieler vor weitere Aufgaben gestellt. Auch die Präsentation zwischen den Einsätzen soll Jetfighter 3 ein bißchen Abenteuerluft verleihen. In der Ich-Perspektive kann man verschiedene Locations an Bord des Trägers aufsuchen. Diese Möglichkeit bleibt jedoch etwas unterkühlt, da man keinen anderen Personen begegnet. Sogar die Einsatzbesprechungen werden in einem leeren Briefingraum von einem Computer abgehalten. Die Flieger-Karriere spiegelt sich so letztlich doch nur im Missionscomputer und den Abschußlisten wider.

Auch Wingmen-Einsätze müssen absolviert werden. Die Einsatz-Befehle für den Begleiter werden per Tastatur übermittelt.

Bestechende Optik

Die Stärke des Flugsimulators ist sicherlich die hervorragende Grafik-Engine, die in drei Auflösungen auf jedem System phantastische Bilder liefert. Zur Generierung liegen dem Programm Kartenmaterial-Daten eines 3,6 Millionen Quadratmeilen großen Gebietes zu Grunde. Aber nicht nur Küsten- und Höhenlinien, sondern auch Vegetation, Städte und Straßen wurden implementiert. Besonders den Gebirgszügen kommt in der Chile-Kampagne auch taktische Bedeutung zu, da in ihrem Radarschatten die Ziele angeflogen werden. Die Engine vermag auch einige Innovationen aufzuweisen. Wolkenschichten sind erstmals transparent und geben beim Durchstoßen der Wolkendecke langsam den Blick auf die darunterliegende Landschaft frei. Ein toller Anblick sind die ballistischen Flug-Kurven, welche die Raketen auf dem Weg zu einem sich bewegenden Ziel beschreiben. Darüber hinaus bietet Mission Studios mit virtuellem Cockpit, einer Multimedia-Enzyklopädie und den üblichen Kamera-Perspektiven eine Ausstattung auf hohem Niveau.

Christian Müller

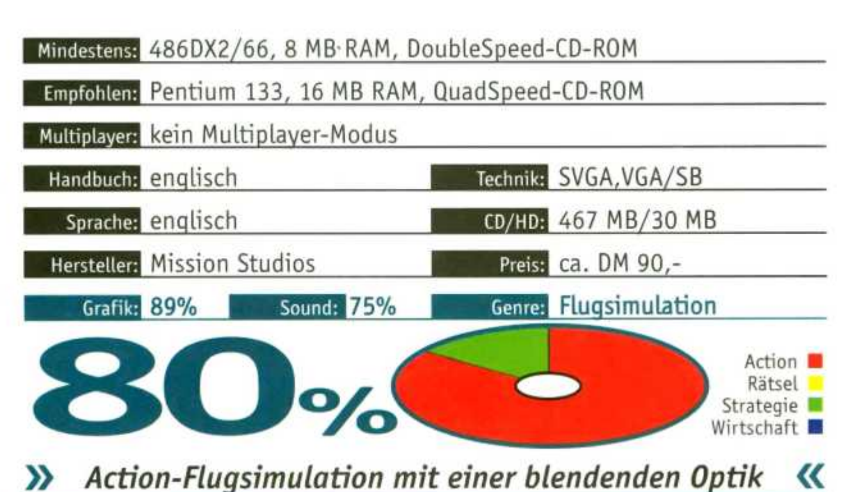


Aus der Ich-Perspektive können im Flugzeugträger verschiedene Locations aufgesucht werden. Unter anderem gerät man so auch in die Bibliothek mit einer Multimedia-Enzyklopädie.

KOMMENTAR



» Der Jetfighter feiert ein gelungenes Comeback. Auch wenn man über die knapp verpaßte Möglichkeit einer wirklich motivierenden Piloten-Karriere à la Strike Commander trauern mag, die technischen Features und der intelligente und abwechslungsreiche Missionsverlauf zeigen, daß man bei Mission Studios seine Hausaufgaben mit Bravour gemacht hat. Im Vergleich mit Novalogics F-22 Lightning 2 muß sich der besser aussehende Jetfighter nur aufgrund der fehlenden Multiplayeroption geschlagen geben, ist aber allemal eine Empfehlung wert. «



Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus		
Handbuch:	englisch	Technik:	SVGA,VGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	467 MB/30 MB
Hersteller:	Mission Studios	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik: 89%	Sound: 75%	Genre:	Flugsimulation

80%

» *Action-Flugsimulation mit einer blendenden Optik* «

NBA Full Court Press • Sportspiel

AIR BALL

Nach den relativ mißglückten Versuchen, die Sportspielkrone beim Fußball oder Golf an sich zu reißen, versucht sich Microsoft jetzt an Basketball. Die Voraussetzungen dafür, ein bißchen am Giganten von EA Sports zu kratzen, sind gar nicht mal ungünstig. Immerhin sicherte man sich die stimmungsträchtige NBA-Lizenz und konnte darum eine wesentlich optionsreichere Simulation bauen.



Spektakuläre Dunks gibt es bei NBA Full Court Press jede Menge. Leider sind nicht alle perfekt animiert.

Schon der erste Blick auf die Teams läßt aber Ernüchterung einkehren. Leider zappelt Vlade Divac noch immer als Center bei den L.A. Lakers herum, und Sam Cassell bereichert nach wie vor die Houston Rockets. Herren wie „Sir" Charles Barkley, Shaq „Attack" O'Neal oder „Air" Jordan fehlen dagegen ganz. Schade! Zu Beginn wählen Sie zwischen den üblichen Spielarten wie Freundschaftsspiel, Saison oder Playoffs aus. Die Mannschaftsaufstellungen und auch Taktiken und Spielzüge können bestimmt werden, wobei jedem Team die originalen NBA-Strategien zur Verfügung stehen. Sämtliche Spieler dürfen Sie zudem in 25 Eigenschaftswerten editieren, so daß Fehler in der Teameinstufung, die sich aus den alten Saisondaten ergeben, wenigstens noch von Hand korrigiert werden können. Die Steuerung wurde fast 1:1 vom EA Sports-Vorbild übernommen und kann außerdem frei konfiguriert werden, sicherlich nicht der schlechteste Schachzug. Dennoch kommt es häufiger zu haarsträubenden Fehlpässen - und das sogar bei Standardsituationen wie etwa Einwürfen. Hmm!



Der aktive Spieler wird Ihnen durch den roten Kreis angezeigt und kann jederzeit durchgeschaltet werden.

Mehr oder weniger gut

Auf leistungsstarken Systemen dürfen Sie sogar mit einer Auflösung von 1280 x 1024 Bildpunkten auf Korbjagd gehen, in der Regel sorgt aber bereits die 800 x 600-Einstellung für ausreichende Übersicht. Das Gewusel wird leider nur mit einer Kameraperspektive dargestellt, wobei die isometrische Perspektive aber sowieso von den meisten Spielern bevorzugt werden dürfte. Etwas sparsamer ging man bei Microsoft mit den Animationen um. Zwar bereichern mehr als zehn verschiedene Slam Dunks das Geschehen, teilweise wirken die Bewegungen der Akteure aber abgehakt und unrund. Dafür verbucht Onkel Billy beim Sound ein paar Pluspunkte - die spektakulärsten Vorgänge auf dem Feld werden immerhin mit deutscher Sprachausgabe kommentiert. Entscheidend für die weniger gute Wertung war der Mangel an spielerischen Feinheiten. Zwar werden zahlreiche Spielzüge optional angeboten, der sicherste Weg zum Korberfolg führt aber aufgrund der Schwäche der gegnerischen Defensive immer über einen Alleingang des ballführenden Spielers. Somit verspielt sich NBA Full Court Press die Chance, als vollwertige Simulation zur ernsthaften Konkurrenz für NBA Live 97 zu werden.

Christian Bigge

Vorsicht beim Einwurf! Nicht immer kommt so ein einfacher Paß bei schnellen Abspielen auch an.



Die Utah Jazz gegen Schrempfs Seattle Supersonics. Ein Klassiker!

KOMMENTAR

» Grafisch deutlich schlechter als NBA Live 96 (!), spielerisch durch den Weichspülgang geschoben. Was nützen denn zahlreiche Taktikoptionen, wenn der einfachste Weg zum Korberfolg direkt durch die Mitte führt. Also heißt die Devise: Bloß nicht abgeben, ein bißchen herumgedribbelt und dann wird geworfen. Fast immer springt so ein sicheres Ding heraus. Wie langweilig! Als Sportsimulation ist NBA Full Court Press somit durchgefallen, als nettes Actiongame unter Freunden kann Microsofts Basketballerei zumindest für einige Stunden kurzweilige Unterhaltung bieten. Aber NBA Live 97 kann doch beides, oder? «

Mindestens: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen: Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer: Modem, 4 Spieler Netzwerk

Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	610 MB / 26 - 81 MB
Hersteller:	Microsoft	Preis:	ca. DM 80,-
Grafik: 64%	Sound: 64%	Genre:	Sportspiel

62%

Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

» Überall nur guter Durchschnitt - heute zu wenig! «

CD-INHALT HERAUSTRENNEN UND SAMMELN



Gleich zwei CDs waren nötig, um Ihnen die neusten Demos der letzten vier Wochen vorstellen zu können. Auf der ersten CD finden Sie wie gewohnt Demos, Tools, Updates und Zusendungen unserer Leser. Die zweite CD ist dagegen eine reine Demo-CD, die Ihnen weitere Spiele deutlicher vorstellt als das Tests oder Previews könnten.
Außerdem werden Sie feststellen, daß wir das umstrittene „Interaktive Interview" stark verändert haben. An dessen Stelle rückt jetzt „Cybertalk". Stand im Interview noch ein bestimmter Programmierer im Mittelpunkt, ist es jetzt ein aktuelles Spiel, das mit Hilfe von vielen kleinen Videos vorgestellt wird. Der Programmierer kommt nur noch kurz zu Wort, um auf die eine oder andere Besonderheit seines Spiels hinzuweisen. Bitte teilen Sie uns in Ihren Leserbriefen an die Redaktion wieder Ihre Eindrücke mit.

Alexander Geltenpoth

STARTHINWEISE

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis Ihres CD-ROM-Laufwerks. Durch Eingabe von START wird das Menüprogramm geladen, die weitere Bedienung erfolgt via Tastatur oder Maus. Hinweis für Windows 95-Besitzer: Da Windows keine Batchsprache besitzt, können Windows 95-Spiele zwar aus dem Menü heraus gestartet werden, anschließend müssen Sie das Menüprogramm aber manuell wieder starten. Auf einigen Systemen gibt es darüber hinaus Schwierigkeiten bei Schreibversuchen auf schreibgeschützten Disketten - im DOS-Modus oder unter DOS 6.x treten diese Eigenarten nicht auf. Das Menüprogramm sucht nach Ihrer Blastervariable in der Autoexec.bat und versucht nur notfalls Ihre Soundkarte automatisch festzustellen. Sollte das Menüprogramm mit einer entsprechenden Fehlermeldung oder überhaupt nicht starten, geben Sie bitte START /S oder START 12 ein, dadurch umgehen Sie die Soundkartenerkennung. Um freiwillig auf die Klangausgabe zu verzichten, starten Sie das Programm ebenfalls mit dem Parameter /S.

PC ACTION

COVER-CD-ROM 2/97

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

an:
Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wie selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Windows 95-Besitzer sollten versuchen, das jeweilige Programm sowohl im DOS-Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Action
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

WICHTIG!
- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HÄLFTE DER CD EINSCHICKEN. ZERSCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN - VERLETZUNGSGEFAHR!).

FILE ACTION

Im Dateibereich finden Sie jeden Monat Demoversionen aktueller Spiele. Außerdem veröffentlichen wir hier Updates, Patches und Bugfixes, mit denen die Spielehersteller nachträglich Programmfehler beheben oder neue Funktionen einbauen. Zusätzlich finden Sie im Toolbereich Spielstände, Cheatprogramme oder Szenarien, die meist von findigen Spielern und Programmierern erstellt wurden.

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Demoprogramm aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Programme nach Stichworten



Zurück in das FILE ACTION-Menü

Hier können Sie auf Demos in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Startet/ Installiert das aktuelle Programm

Slide-show/ Infotext anzeigen

Bug



Hierbei handelt es sich um ein lustiges Jump´n´Run. Mit den Cursortasten bewegen Sie die Spielfigur, mit Hilfe der Leertaste setzt sie zu einem Sprung an. Die kleinen Käfer lassen sich zerquetschen, indem man ihnen auf den Rücken springt. Kopieren Sie Bug auf Ihre Festplatte, und entschützen Sie die Dateien. Außerdem darf Ihre eingestellte Auflösung nicht höher als 640x480 sein.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Win95

Daytona



Wenige Automaten waren in den Spielhallen so umlagert wie Daytona. Sega veröffentlicht jetzt die 1:1-Konvertierung für den PC, was auch wieder zeigt, daß ein schneller Pentium durchaus mit den über 30.000 DM teuren Automaten mithalten kann. Zur Steuerung dürfen Sie wahlweise Gamepad, Joystick (der unter Win95 erkannt und kalibriert sein muß) oder Tastatur verwenden.

Return ....Start / Pause
Alt ....Menü aufrufen
Cursor links / rechts ....Lenken
Y ....Beschleunigen
X ....Bremsen
Cursor hoch / runter ....Gang schalten (nur bei Manual)
F5 - F8............................Kameraperspektiven
Alt-F4 ....Spiel beenden

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 8 MB RAM, Win95

Deadly Tide



Hierbei handelt es sich um einen harten 3D-Action-Shooter. Gezielt wird ganz einfach mit der Maus.

Linke Maustaste ....Primärwaffe abfeuern
Leertaste............................Torpedo abfeuern
Rechte Maustaste..................Richtung wählen (Rotations-Modus)
[F3] ....Basis/Pause
[F4]..Sound an/aus
[F1] ....Online-Hilfe

Hardware-Voraussetzungen: Pentium, 8 MB RAM, Maus, Win95

Destruction 2



Richtig deftig zur Sache geht es bei der neuen Action-RennSim von Psygnosis. Hier darf nach Lust und Laune gedrängelt, geschoben und gerammt werden.

Cursor links / rechts ....links / rechts lenken
A ....Beschleunigen
Y ....Bremsen / Rückwärts fahren

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 8 MB RAM, DOS oder Win95

Down in the Dumps



Down in the Dumps ist mit Sicherheit eins der abgefahrensten Spiele, seit es Adventures gibt. Gesteuert wird das Adventure intuitiv mit der Maus. Wenn Sie den Cursor an den Rand des Bildschirms bewegen, erscheint das Inventory und oben ein Menü, mit dem Sie die Einstellungen verändern, die Hilfefunktion aufrufen und das Spiel verlassen können.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

Dragon Lore 2



Schon der erste Teil von Dragon Lore war technisch imposant. Cryo hat diese Stärke sogar noch weiter ausgefeilt, wie diese großzügige Zusammenstellung zahlreicher Zwischensequenzen beweist.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

F-22 Lightning



Nova Logic sind bekannt für ihre hervorragenden 3D-Sims. Zur Abwechslung steigen Sie diesmal in den Hightech-Jet F-22. Eine genaue Tastaturbelegung finden Sie in der Datei Readme.txt; sie kann auch im Spiel mit „K" aufgerufen werden. In der Demo fliegen Sie nur eine friedliche Übungsmission, haben aber durchaus scharfe Waffen an Bord...

Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 16 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

Fallen Haven



Hierbei handelt es sich um ein rundenbasierendes Strategiespiel mit etlichen außergewöhnlichen Features. In der Demoversion können Sie sich schon einmal einen Überblick verschaffen. Fallen Haven enthält eine Online-Hilfe, die Ihnen das Spiel erklärt. Gesteuert wird alles mit der Maus.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win95

Fighter Duel



In dieser Flugsimulation treten Sie im klassischen Luftkampf in den amerikanischen oder japanischen Maschinen des 2. Weltkriegs an. Nachdem Sie die Demo installiert haben, können Sie Ihre Eingabegeräte auswählen. In der Demoversion dürfen Sie einen Einsatz bis zu 10 Minuten lang fliegen. Die Vollversion enthält außerdem einen Mehrspielermodus.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

Have a N.I.C.E. Day



Auch Magic Bytes hat eine hervorragende Action-RennSim programmiert und räumt damit endgültig die Vorurteile gegenüber deutschen Softwareschmieden aus dem Weg. Am besten steuert sich Have a N.I.C.E. Day mit einem Joystick oder Thrustmaster-Lenkrad, das unter Win95 erkannt und kalibriert wurde.

Tastatur ......4-Button-Joystick ....Aktion
Alt ....Knopf 3 ....Zusatzsystem wechseln
Leertaste ....Knopf 4 ..Zusatzsystem aktivieren
Shift............Knopf 1..........Gang hochschalten (aktiviert Nitrobooster, wenn Sie die Taste gedrückt halten)
Steuerung..........Knopf 2 ..Gang runterschalten
Cursor hoch ......nach vorne ......Beschleunigen
Cursor runter......nach hinten ....Bremsen
Cursor links / rechts links / rechts..links / rechts lenken
F1 ....Perspektive ändern
F2 ....Außenansicht an / aus
F5 ....Umschalten Joystick / Tastatur
F6 ....Automatik / Manuell

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 8 MB RAM, Win95

Helicops



Helicops ist der neue 3D-Action-Shooter von 7th Level. Im 3. Jahrtausend nimmt das organisierte Verbrechen so überhand, daß ein hochtechnisiertes Einsatzkommando der Polizei mit Kampfhelikoptern ausgestattet wird. Das Windows 95-Spiel kann schon jetzt durch rasante 3D-Grafik begeistern. Gesteuert wird Helicops am besten mit Joypad oder Joystick, der unter Win95 angemeldet und kalibriert sein muß. Sämtliche Tastaturkommandos können Sie dem Optionsmenü entnehmen, das Sie mit „Escape" öffnen.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, Maus, Win95

Heroes of Might & Magic 2



New World Computing stellt den zweiten Teil seines gelungenen rundenbasierenden Strategiespiels vor. Sämtliche Aktionen werden einfach mit der Maus gesteuert. Mit einem Rechtsklick auf ein Gebäude oder eine Einheit erhalten Sie zusätzliche Informationen.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win95

EnviroKids



Hierbei handelt es sich um die Vollversion des netten kleinen Adventures Enviro Kids von Art Department. Die Steuerung erfolgt wie gewohnt simpel mit der Maus. Das Spiel benötigt EMS-Speicher. Ändern Sie hierzu gegebenenfalls Ihren Eintrag in der Config.sys-Datei entsprechend. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der Datei Readme.txt.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

KKND



Selbst phantastische Spiele wie C&C 2 und WarCraft 2 waren noch nicht ganz perfekt, wie KKND beweist. Das Spiel von Electronic Arts kann mit einem ausgefeilten Interface und intelligenten Computergegnern überzeugen. Gesteuert wird wie immer mit der Maus. Über die rechte Taste wird gescrollt.

D .... Verteidigen
Steuerung und 1 - 9 .... Einheiten gruppieren
1 - 9 .... Gruppe anwählen
Escape .... Menü
Home .... Karte auf Basis zentrieren

Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

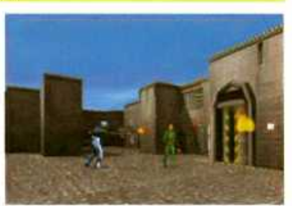
Magic: The Gathering

Hierbei handelt es sich um die Umsetzung des populären Kartenspiels Magic: The Gathering von MicroProse. In der Demoversion können Sie schon gegen den Computer im Kartenspiel antreten. Die endgültige Version dürfte noch im Frühjahr erscheinen. Die Demo enthält mehrere Anleitungstexte, die das Spiel erklären.



Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win95

Perfect Assassin



Grolier Interactive präsentiert Ihnen diesen ungewöhnlichen Genremix aus 3D-Action-Shooter und Adventure. Gesteuert wird Perfect Assassin mit der Maus. Mit der rechten Taste wechseln Sie zwischen dem passiven und dem aggressiven Modus. Je nach Modus gehen oder sprechen Sie oder machen von der Waffe Gebrauch. Über die Icons und Gegenstände können Sie auch kompliziertere Fragen stellen. Mit dem Schieberegler legen Sie die Aggressivität Ihrer Frage fest. Das Inventory wird über die linke graue Schaltfläche geöffnet. Die rechte graue Schaltfläche dient der Gedankenkontrolle, die in der Demo nicht aktiv ist. Bitte wählen Sie nicht „Minimale Installation".

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

Realms of the Haunting



Dieses phantastische 3D-Action-Adventure bietet die hervorragenden Puzzles eines erstklassigen Adventures, kombiniert mit der Action eines 3D-Shooters. Gremlin hat wirklich ganze Arbeit geleistet. Gesteuert wird Realms of the Haunting größtenteils mit der Maus. Der Mauszeiger verwandelt sich je nach Objekt in eine Hand oder ein Auge, so daß Sie Gegenstände betrachten oder aufheben können. Über Monstern wird er rot, und mit einem Mausklick setzen Sie automatisch Ihre aktive Waffe ein.

Das Inventory ist in folgende Kategorien unterteilt:

Tasche .... Allgemeines
Pistole .... Waffen
Magie .... Zaubergegenstände
Schriftrolle .... Bücher und Briefe
„I" .... Informationen

Die zwei Rechtecke darüber symbolisieren Ihre Hände. Mit einem Klick auf den Gegenstand und anschließend auf das Kästchen nehmen Sie die gewählte Ausrüstung in die Hand. Ähnlich verfahren Sie mit den fünf Waffenkästchen, die Sie später auch schnell über die Tasten 2-6 aktivieren können.

[F1] .... Waffenhand zeigen / verstecken
[F2] .... Text an / aus
[F3] .... Schwierigkeitsgrad hoch / niedrig
[F5] .... Mausknöpfe vertauschen
[F6] .... Videomodus auswählen
+/- .... Bildausschnitt vergrößern/verkleinern
1 .... keine Waffe (Faustschlag)
H .... Hilfe
[ESC] .... Spiel beenden
Punkt und Komma .... Side Step
Cursortasten .... Drehen / Vorwärts / Rückwärts
Page-up/Page-down .. Nach oben/unten schauen
Steuerung .... Feuer
Shiftlock .... Rennen
C,V .... Helligkeit
0 .... Pixel-Größe verändern

Im Inventory:

I .... Inventory zeigen / verbergen
Cursortasten .... Gegenstände auswählen
1 bis 5 .... Inventory-Bereich auswählen
Return .... Gegenstand in die Hand nehmen
Leertaste .... Objekt untersuchen

Realms of the Haunting können Sie außerdem mit folgenden Voraussetzungen starten:

/v .... Vesa-Modus mit 640x480 Bildpunkten
/nq .... Escape ist deaktiviert
/q .... kein Sound
/b .... Verwischungseffekte an

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

Rocket Jockey



Rocket Science haben ein wirklich innovatives und interessantes Action-Spiel programmiert. Wie man sich vorstellen kann, ist die Steuerung einer Rakete nicht ganz einfach. Vor allem, wenn einige Gegner versuchen, Sie herunterzureißen. Enge Kurven können nur mit Hilfe eines Ankerkabels geflogen werden, das sich an Pfosten oder anderen Rocket Jockeys befestigen läßt. So lassen sich auch die Gegner aus dem Sattel werfen. Im Spiel rufen Sie mit F1 die Online-Hilfe auf.

I .... Beschleunigen
Cursortasten .... Lenken
J .... Kabel links werfen
K .... Kabel kappen
L .... Kabel rechts werfen

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

Shine



Am ehesten läßt sich Shine noch in das Adventure-Genre einordnen. Mit SVGA-Grafik und harter Musik von „Schweißer" wird eine besondere Atmosphäre aufgebaut. Gesteuert wird Shine mit der Maus.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win3.X oder Win95

Sonic CD



Hierbei handelt es sich um die Konvertierung des beliebten Jump´n´Runs der Sega-Konsolen. Sonic läßt sich sowohl mit der Tastatur als auch einem Joypad oder Joystick (falls unter Win95 konfiguriert) steuern.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium, 8 MB RAM, Win95

Terminator Skynet



Bethesda zeigt wieder, daß 3D-Action-Shooter durchaus auch Puzzles enthalten können und nicht nur hirnlose Ballerei sein müssen. In dieser Demo können Sie neben der Einspielermission auch ein Deathmatch gegeneinander austragen. Mit der Maus drehen Sie sich und sehen nach oben und unten.

Linker Mausknopf .... Primär-Waffe
Rechter Mausknopf .... Sekundär-Waffe
A .... Vorwärts
Y .... Rückwärts
X .... Sidestep rechts
linkes Shift .... Sidestep links
Alt .... Rennen
S .... Springen
C .... Ducken
Tab .... Automap
Escape .... Menü
F6 .... Fullscreen
F7 - F8 .... Gammacorrection
F9 .... Perspektiven
1 - 7 .... Primär-Waffe wählen
F1 - F5 .... Sekundär-Waffe wählen

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

Toonstruck



Virgin veröffentlicht mit Toonstruck sicherlich eines der originellsten Adventures am PC. Ein Comic-Writer, gespielt von C. Lloyd, wird in seine eigenen Geschichten gezogen. In der Toonwelt erlebt er zahlreiche witzige Abenteuer. Wie fast alle Adventures wird auch Toonstruck nur mit der Maus gesteuert. Je nach Möglichkeiten verwandelt sich der Mauszeiger. Eine besondere Rolle spielt der kleine Flux (der lilafarbene Toon). Flux können Sie ähnlich wie einen Gegenstand auf bestimmte Gegenstände benutzen.

F1 .... Optionsmenü
F5 .... Speichern
F6 .... Laden
Escape oder Spacebar .... Dialog überspringen

Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Maus, DOS oder Win95

Trophy Bass



Mit der Angelsimulation von Sierra können Sie auch ohne Angelschein dem beliebten Sport nachgehen. Wählen Sie dazu ein Gewässer aus und besorgen Sie sich die passenden Köder. Am See klicken Sie auf das Symbol mit der roten Tube und legen den Zielpunkt fest. Ein Klick auf „CAST" wirft die Leine aus. Mit etwas Glück haben Sie bald einen dicken Brocken am Haken.

Hardware-Voraussetzungen: 486er, 8 MB RAM, Maus, Win 3.X oder Win95

Virtua Squad



Eine weitere Automaten-Konvertierung von Sega. In Virtua Squad schlüpfen Sie in die Rolle eines Polizisten, der einer Spezialeinheit angehört. Jede Menge Kriminelle stellen sich ihm in den Weg, und er muß von der Waffe Gebrauch machen. Gesteuert wird der kurzweilige 3D-Action-Shooter am besten mit der Maus.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium, 8 MB RAM, Maus, Win95

UPDATES

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Update oder Patch aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.

Findet Updates/ Patches nach Stichworten



Hier können Sie auf Updates in älteren PC Action-Ausgaben zugreifen.

Zurück in das FILE ACTION-Menü

Kopiert/ Installiert das aktuelle Update

AH64D Longbow V1.08
Das neuste Update zu AH64D Longbow von Origin. Damit dürften die letzten Mängel beseitigt sein.

Battleground Waterloo V1.06
In V1.05 blieben anscheinend immer noch Bugs unberücksichtigt. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der Readme-Datei.

Bleifuß 2 V1.11
Falls Sie keine Netzwerkinstallation gewählt haben, verwenden Sie bitte diesen Patch.

Bleifuß 2 V1.11 Netzwerk
Sollten Sie Bleifuß 2 als Netzwerkversion installiert haben, verwenden Sie bitte dieses Update.

Daggerfall V1.91
Mit diesem Patch können Sie Ihr amerikanisches Daggerfall auf den letzten Stand bringen. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der Datei Patched.txt.

Descent 2 V1.2 DOS
Durch diesen Patch werden kleinere Bugs beseitigt und neue Features integriert.

Descent 2 Win95 Upgrade
Mit diesem Upgrade wird Ihr Descent 2 zu einem Win95-Programm. DirectX 2.0 ist natürlich Voraussetzung.

Destiny V1.139
Einige Bugs werden durch diesen Patch entfernt. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte der Readme-Datei.

Links LS V1.3
Dieses Update entfernt einige Bugs aus der europäischen Version von Links LS.

Master of Orion 2 V1.2
Etliche Bugs werden durch diesen Patch aus der amerikanischen Version entfernt.

NHL´97 V1.1 DOS
Die bekannten kleineren Bugs werden durch diesen Patch ausgemerzt. Nur für die DOS-Version.

NHL´97 V1.1 Win95
Den gleichen Patch gibt es natürlich auch für die Win95-Version.

Silent Hunter V1.11
Das neuste und vermutlich letzte Update zu Silent Hunter von SSI.

Star General V1.01 DOS
Kleinere Bugs der Originalversion lassen sich durch diesen Patch beseitigen. Nur für die DOS-Version.

Star General V1.01 Win95
Auch hier gibt es selbstverständlich einen Patch für die Win95-Version.

Terminator Skynet V1.01
Mit diesem Patch werden kleinere Bugs entfernt und neue Features integriert.

Tomb Raider 3DFX-Update
Verwenden Sie diesen Patch nur, falls Sie stolzer Besitzer eines 3DFX-Boards sind. Damit wird Ihr Tomb Raider optimiert und ein Bug beseitigt.

TOOLS



Civilization 2: Maps
Kopieren Sie wie immer die Karten in Ihr Civilization 2-Verzeichnis und starten Sie das Programm von MicroProse. Nun können Sie die Karten laden.

Civilization 2: Szenarien
Einige zusätzliche Szenarien zu Civilization 2 bringen neuen Spaß in das hervorragende Spiel von MicroProse.

Creatures: Baby-Norns
Leider ist es nicht möglich, Ihnen neue Eier auf CD zu liefern. Anstelle der Eier können wir Sie aber mit frischgeschlüpften Babys versorgen. Schließlich sollten Sie um jeden Preis verhindern, daß sich Ihre Creature-Familie in Isolation zu einseitig entwickelt.

DSA 3 - Schatten über Riva: Spielstände
Mit diesen Spielständen können Sie sich notfalls weiterhelfen, falls Sie an einer Stelle festhängen. Außerdem dürften Sie von der gut entwickelten Party profitieren.

Down in the Dumps: Spielstände
Nachträglich zur Komplettlösung einige Spielstände zu Down in the Dumps, damit Ihnen auch nicht die kleinste Sequenz dieses Spitzen-Adventures entgeht.

Privateer 2: Money-Cheat
Falls Sie eine Abneigung gegen langwierige Handelsaufträge und billige Ausrüstung haben, mit dem Money-Cheat können Sie Ihr Guthaben bei Privateer 2 nach Belieben verändern. Kopieren Sie das Programm in Ihr Privateer 2-Unterverzeichnis und starten Sie es.

Risiko: Spielstände
Diese Spielstände sollten Ihnen, falls nötig, in Risiko weiterhelfen.

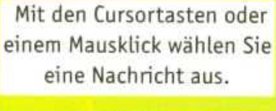
Z: neue Level
Hierbei handelt es sich nicht um herkömmliche Szenarien, sondern Spielstände, in denen die Missionsvoraussetzungen abgeändert wurden. Kopieren Sie die Spielstände in Ihr Z-Unterverzeichnis und laden Sie anschließend.

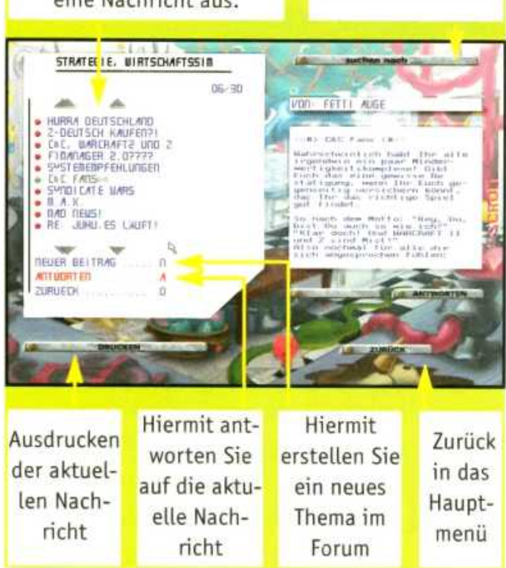
ARCHIV



Ein Untermenü des Toolbereichs ist das Archiv. Dies ist eine Sammlung von Editoren, Cheatprogrammen, Szenarien, Savegames, Zusatzfahrzeugen und vielem mehr. Interessante Zusatzprogramme zu Spielen, die nicht speziell im Heft erwähnt werden, aufgrund ihrer Verbreitung aber dennoch für viele Spieler interessant sein dürften, finden Sie hier. Auch die Dateien aus den Toolbereichen vorangegangener Ausgaben finden hier ihren Platz.

MESSAGE ACTION





Die Nachrichtenforen sind eine Plattform für die Leser. Anders als in Leserbriefseiten können hier Meinungen, Hilfegesuche und -angebote ohne aufwendiges Layout oder Streichungen aus Platznot plaziert werden. Solange ein Beitrag thematisch in das jeweilige Forum paßt und keinerlei rechtliche oder moralische Grundsätze verletzt werden, gelangen die Beiträge schnellstmöglich auf die nächste PC-ACTION-CD-ROM.

Die Teilnahme ist ganz einfach: Wenn Sie zu einem Forum etwas beizutragen haben, wählen Sie den Menüpunkt Neue Nachricht an, geben der Nachricht einen Titel, wählen den Adressaten (ALLE oder ein bestimmter Forumteilnehmer) und schreiben den Text. Anschließend wird die fertige Nachricht auf Laufwerk A gesichert. „Attachments", also an Nachrichten angehängte Dateien, sind zur Zeit leider noch nicht möglich. Schicken Sie die Diskette an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion Message Action
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

DIE MESSAGE ACTION BESTEHT AUS FOLGENDEN FOREN:

Leser-Spieletips
Haben Sie einen nützlichen Cheat gefunden? Sind Sie einer ganz neuen PacMan-Strategie auf der Spur und benötigen Beistand? Für Spieletips und alles, was dazugehört, ist das Leser-Spieletip-Forum gedacht.

Kleinanzeigen
Wenn Sie Ihren Computer verkaufen wollen oder eine neue Stehlampe suchen, sind Sie hier richtig. Leider sind die Kleinanzeigen nicht kostenlos: Einen Unkostenbeitrag von jeweils 5,00 DM müssen wir erheben. Legen Sie den Betrag bitte in bar oder per Scheck bei.

Kontakte
Hier können Sie auf Partnersuche gehen - ernsthaft, versteht sich. Obwohl viele

Spiele mittlerweile über einen Mehrspielermodus verfügen, liegt der Packung immer noch kein Mitspieler bei - hier finden Sie einen.

Diskussionsforen

Die neuen Diskussionsforen sind jetzt in die sechs grundlegenden Genres unterteilt. Wenn Sie eine Nachricht zu einem neuen Produkt veröffentlichen wollen, begeben Sie sich bitte gleich ins zutreffende Genre. Nach wie vor hat man die Möglichkeit, auf bestehende Nachrichten zu antworten oder eine neue Nachricht zu initiieren. Die alten Foren liegen in dieser Ausgabe zwar noch vor, aber es können keine Nachrichten mehr geschrieben werden. Folgende Genres werden von den neuen Foren erfaßt:

Action ■ Strategie und WiSim ■ Adventure und Interaktiver Film ■ Rollenspiele ■ Simulationen ■ Sport

Leser fragen

Wenn Sie Rat bei Hard- oder Softwareproblemen benötigen, Fragen an andere Leser oder die PC Action-Redaktion oder irgendetwas anderes auf dem Herzen haben, so ist dieses das geeignete Forum für Sie.

An die Redaktion

Anstelle der gewöhnlichen Leserbriefe können Sie sich jetzt direkt an die PC Action-Redaktion wenden. Schreiben Sie an einen bestimmten freien oder leitenden Redakteur. Alle allgemeinen oder speziellen Themen werden hier in Zukunft besprochen. Ihre Leserbriefe und die Antwort des angesprochenen Redakteurs finden Sie dann in der nächstmöglichen Ausgabe wieder.

Tips und Tricks-Datenbank

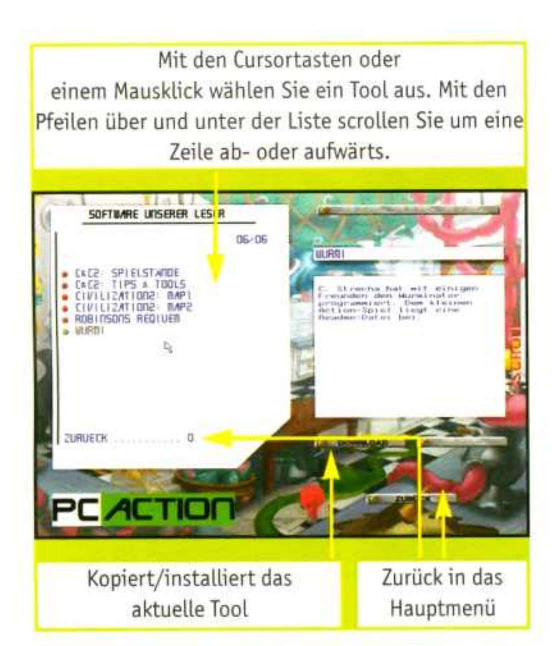
Das einzige Forum, das Ihnen nicht die Möglichkeit gibt, sich selbst zu äußern, ist die Tips&Tricks-Datenbank. Hier finden Sie Komplettlösungen, Cheats und vieles mehr, was sich an Wissen rund um Spiele angesammelt hat. Die ständig aktualisierten Texte lassen sich natürlich auch ausdrucken.

Privates Postfach

Sollte Ihnen jemand durch Angabe Ihres Login-Namens als Adressat eine private Post geschrieben haben, erhalten Sie sie hier. VORSICHT: Wer sich unter Ihrem Namen einloggt, kann auch Ihre private Post lesen!

SPECIAL ACTION

Mit den Cursortasten oder einem Mausklick wählen Sie ein Tool aus. Mit den Pfeilen über und unter der Liste scrollen Sie um eine Zeile ab- oder aufwärts.



Kopiert/installiert das aktuelle Tool

Zurück in das Hauptmenü

SOFTWARE UNSERER LESER

Zahlreiche PC-Besitzer programmieren hin und wieder mit der mitgelieferten Programmiersprache Basic oder mit professionelleren Produkten. Daß für unterhaltsame Programme nicht unbedingt ein großes Softwarehaus Pate stehen muß, beweist uns die Lesereinsendung Sokowahn Pro. Wir freuen uns über jede qualitativ halbwegs akzeptable Software. Wenn auch Sie der Meinung sind, daß die Idee und/oder die Aufmachung Ihrer selbstgeschriebenen Software es wert ist, auf der PC Action-CD-ROM veröffentlicht zu werden, schicken Sie die Diskette/DAT/QIC/CD an:

Computec Verlag GmbH
Redaktion PC Action Software
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Bitte beachten Sie, daß es der Shareware-Idee absolut nicht entspricht, wenn dem potentiellen Kunden ein fast funktionsuntaugliches Produkt gegeben wird, das er erst durch Zahlung eines Geldbetrages upgraden und auf seine Tauglichkeit prüfen kann. Solche Crippleware wird nicht veröffentlicht!

C&C 2: Spielstände

Einige allgemeine Tips und Spielstände zu den russischen Missionen hat M. Maedje für Sie erstellt.

C&C 2: Multiplayer-Karten

Vier neue Multiplayer-Karten hat D. Kolacki für Sie entworfen. Damit können Sie auch Ihre Internet-Gegner überraschen.

Civilization 2: BRD-Modifikation

Durch diese Modifikation von D. Weber werden die internationalen Völker durch die deutschen Länder und Städte ersetzt.

Civilization 2: Szenario

Ebenfalls von D. Weber kommt dieses Szenario. Viel Spaß damit.

Robinson's Requiem: Lösung

D. Hildebrandt hat Ihnen eine Komplettlösung zu Robinson's Requiem zusammengestellt.

Wurmi

C. Strecha hat mit einigen Freunden den Wurminator programmiert. Dem netten Action-Spiel liegt eine Readme-Datei bei.

Cyber Talk





Anstelle des Interaktiven Interviews bieten wir Ihnen ab dieser Ausgabe den Cybertalk an. In vielen Videos und einem kurzen Kommentar des Programmierers stellen wir Ihnen diesmal Red Baron 2 vor.

Hardware-Voraussetzung: 486DX2/66, 4 MB RAM, Win 3.x oder Win 95, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM

HEX-EDITOR WORKSHOP

Den Hersteller Breakpoint Software erreichen Sie unter
CompuServe: 75554,377
America Online: BreakPoint
Microsoft Network: BreakPoint_Software
Die Möglichkeiten von HexWorkshop sind vielfältig, die Anwendung jedoch ganz einfach.

PC ACTION GOLD

Die Rennspiel-Orgie geht weiter! Mit Magic Bytes versucht sich jetzt ein deutscher Entwickler am grafikfressenden Highspeed-Zirkus. Was dabei herausgekommen ist, kann sich sehen lassen! Voilà - wir dürfen Ihnen das bisher schnellste Racing-Vergnügen mit SVGA-Engine präsentieren!

Have A N.I.C.E. Day • Rennspiel

GIB GUMMI

Daß Fahren nicht immer gleich Freude bedeuten muß, wissen Sie spätestens, nachdem Sie sich am Montagmorgen durch den obligatorischen Berufsverkehrsstau gequält haben. Den angesammelten Aggresionen sollten Sie dann bei HAND freien Lauf lassen. Hier dürfen Sie sich ohne Rücksicht auf Verluste durch den Verkehr schlachten, andere Fahrzeuge unbarmherzig in die Luft sprengen und mit Tempo 300 durch enge Schikanen fegen. Einzig und allein ein Motto hat Gültigkeit: Nur der Schnellste kann gewinnen! Acht - via Netzwerk wahlweise menschliche - Konkurrenten haben allerdings das gleiche Ziel, was die Sache schon etwas erschwert. Ebenfalls unangenehm ist, daß diese sich auch keineswegs scheuen, von netten Utensilien wie Reifenschneidern, Nägelstreuern oder EMP-Raketen

DIE STRECKEN

Magic Bytes legt Ihnen jeden Kurs gleich in vierfacher Ausfertigung vor. Innerhalb eines Kurses variiert die B-Variante etwas im Verlauf, beide Pisten stehen dann noch als Nachtdurchfahrt bereit.

Der Arctic-Kurs



Langsam wird's haarig! Lassen Sie sich nicht von der Eislandschaft täuschen, bereits kurz nach dem Start wartet die erste Schikane.



Das Tempo 100-Warnschild sollten Sie ernstnehmen. Fahren Sie gelb gekennzeichnete Kurven immer möglichst weit außen an.

Der China-Kurs



Willkommen im Reich der Mitte und auf dem anspruchsvollsten Kurs. Enge Biegungen, Schanzen und Loopings - Schwerstarbeit!



Ahnen Sie, was passiert, wenn hier einer Ihrer Konkurrenten den Looping mit zu geringer Geschwindigkeit anfährt?

Der Cheops-Kurs



Die ägyptische Piste ist gleichzeitig die leichteste. Die lange Start-Ziel-Gerade eignet sich sogar zum längerfristigen Einsatz des Turbos.



In der Tunneldurchfahrt erwartet Sie lediglich ein leichter Rechtsknick, der mit Vollgas genommen werden kann.

Der Maya-Kurs



Hier geht es schon etwas härter zur Sache, auch wenn die Zielgerade noch lang ausgefallen ist und sich zum Überholen eignet.



Der erste Looping läßt nicht lange auf sich warten. Möglichst mit Höchstgeschwindigkeit hineinstechen und nicht lenken!

DIE FAHRZEUGE

Jeder HAND-Bolide weist ein eigenes Fahrverhalten auf und kann von Ihnen mit einem der zahlreichen Layouts angewählt werden. Hier die wichtigsten Daten:

Das Chevrolet Impala Coupé ist mit seinen rund 300 PS und 220 km/h Spitze das ideale Einsteigerfahrzeug für HAND-Neulinge



Der Ford Mustang Mach1 aus dem Jahr 1972 bringt es immerhin schon auf 390 PS und eine Spitzengeschwindigkeit von 250 km/h.

Die Hellcat basiert auf einem Chevy-Motor mit zusätzlicher Hughes-Turbine, die zusammen 2.900 PS leisten und das Geschoß auf bis zu 476 km/h beschleunigen.

Gebrauch zu machen, um Ihr Fahrzeug möglichst fachgerecht der Schrottpresse auszuliefern. Egal! Belegen Sie Ihren Gasfuß mit Bleiplatten und stellen Sie sich der Herausforderung. In drei verschiedenen Ligen gehen Sie entweder mit einem umgebauten Chevy, Mustang oder einer turbinengetriebenen Hellcat zu Werke.

Geldnöte

Wenn Sie Ihren Boliden „verkehrstauglich" aufrüsten möchten, benötigen Sie zunächst einmal etwas Wechselgeld. Im Karriere-Modus können Sie sich dieses auf drei Arten verdienen: Bei einem Einzelrennen bringt eine Plazierung unter den ersten Drei Geld in die Kasse, ein erfolgreiches Abschneiden in der Meisterschaft macht Sie dagegen fast zum Krösus. Wollen Sie nicht so lange warten, dann wetten Sie doch Ihr gesamtes Vermögen bei einem Duell Mann gegen Mann. Aber Vorsicht: Verlieren Sie hier oder können Sie sich keine Reparaturen mehr leisten, ist das Rennen für Sie gelaufen.

Der Kaktus-Kurs



Wüste = viel Platz? Stimmt, aber dafür ist diese Strecke eine der kurvenreichsten im ganzen Spiel. Nichts für Anfänger!



Dummerweise haben die Programmierer hier oftmals vergessen, Kurven zu markieren, oder war das wohl Absicht?

Der Chicago-Kurs



Stadtdurchfahrten sind immer kurvenreich; hier macht auch die amerikanische Metropole keine Ausnahme. Schwierig für Hellcats!



Die Werbetafeln können Sie sehr gut als Fixpunkte nutzen. Lenken Sie etwa 10 Meter vor dem Schild scharf links in die Biegung ein!





Wenn ein Gegner vor die Flinte hüpft, hat man keinen Blick mehr für die hübsch beleuchteten Fenster Chicagos (oben). Bei Mißgeschicken wird mit hämischen Kommentaren nicht gespart.

Power-Engine

Für das HAND-Spektakel hält Magic Bytes gleich sechs verschiedene Pisten für Sie bereit, allesamt mit unterschiedlichen Anforderungen. Gimmicks wie Loopings, Sprungschanzen, Schikanen oder schlecht einsehbare Tunnel sorgen auch bei Mini-Schumis für entsprechende Motivation. Das Kursdesign ist dabei selten unfair. Farbige Kurvenmarkierungen geben einen Hinweis auf die optimale Geschwindigkeit, und auch Warnschilder haben durchaus ihre Berechtigung. Wenn Sie glauben, für das rasante Geschehen erst eine Power-Maschine erwerben zu müssen, haben Sie sich getäuscht. HAND rast selbst auf einem Pentium 100 unter SVGA fast haarsträubend schnell über Ihren Monitor. Wenn Sie mit einer Hellcat auf gerader Strecke die Turbine einschalten, wird der Glaube an die Existenz von „Magic Bytes" Wirklichkeit. Die Autos lassen sich besonders mit einem Lenkrad gefühlvoll über die oft verwinkelten Kurse steuern. Powerslides der Marke Sega Rally dürfen Sie aber nicht erwarten. Wenn Ihr Bolide einmal ausbricht, dann sitzen Sie schon vor der nächsten Leitplanke, was nicht wenig Schadenspunkte kostet und natürlich möglichst vermieden werden sollte. In engen Kehren schieben die HAND-Boliden vehement über die Vorderräder, hier ist also Fingerspitzengefühl gefragt.

Durchweg rund

Keine Frage, Magic Bytes Überflieger ist der Überraschungs-Hit im Rennspiel-Genre. Ein solch herausforderndes Gameplay, kombiniert mit superflotter Grafik-Performance und sehr gut eingepaßtem Metall-Sound, findet man selten innerhalb eines einzigen Spiels. Wenn nur ein Hauch von Benzin durch Ihre Venen rumpelt, sollten Sie hier schleunigst den Zündschlüssel umdrehen.

Christian Bigge

KLEINE TUNING-KUNDE

Haben Sie sich ein finanzielles Polster erfahren, dürfen Sie sich aus dem umfangreichen Fundus an Tuning-Teilen gütlich tun. Hier die wichtigsten:

Der Nagelstreuer zerfetzt im günstigsten Fall die Reifen eines Gegners, der damit zum Boxenstopp gezwungen wird.

Das Maschinengewehr ist die Standardwaffe eines jeden Kamikaze-Piloten. Pro Rennen haben Sie bis zu 200 Schuß an Bord.

Einmal scharf gemacht, heften sich die Minen an den Kühler Ihres Hintermannes. Jetzt brauchen Sie nur noch zu zünden...

Raketen sind sündhaft teuer und nur wenig effektiv, da Sie drei Treffer benötigen, um ein anderes Fahrzeug gänzlich zu zerstören.

Sind Sie dicht genug an einem Konkurrenten dran, lohnt sich der Einsatz des Reifenmessers, um unvorhergesehene Boxenstopps zu provozieren.

Hehehe! Eine EMP Rakete legt die gesamte Elektronik eines getroffenen Boliden für 15 bis 20 Sekunden lahm. Das sollte reichen!

Der Bodensauger stabilisiert Ihr Fahrzeug für rund fünf Sekunden so weit, daß Sie ohne Tempoverlust durch Kurven heizen können.

Nützliche Sache, so eine Leitplankenführung. Hiermit können Sie Kurven ohne Geschwindigkeitsverlust durchfahren, jedenfalls meistens!

VERGLEICH

Kaum zu glauben, aber HAND kommt in vielerlei Hinsicht an die Referenz Sega Rally heran. Die SVGA-Grafik ist nicht ganz so detailliert, dafür aber schneller. Die Fahrzeuge schleudern nicht, dafür gibt es den motivierenden Liga-Modus und einen Boliden mehr. Bei Bleifuß 2 wurde der Schwierigkeitsgrad etwas übertrieben, Death Rally ist ebenfalls eine Zerstörungsorgie auf vier Rädern, aber weniger anspruchsvoll. Mit Power F1 können Sie sich auf einen Formel 1-Schleuderkurs wagen. Der große Verlierer des Genres heißt Destruction Derby 2, bei dem die fehlende Wagenkontrolle den Ausschlag für die nur knapp überdurchschnittliche Wertung gab. Fazit: Rennspieler haben die Qual der Wahl zwischen zahlreichen guten Spielen!

Spiel	Wertung
Have A N.I.C.E. Day	85%
Sega Rally	85%
The Need For Speed S.E.	83%
Bleifuß 2	84%
Death Rally	72%
Power F1	71%
Destruction Derby 2	68%

KOMMENTAR

» Hut ab, Magic Bytes! Die schnellste SVGA-Engine eines Rennspiels kommt ausgerechnet aus deutschen Landen. Wer hätte das gedacht! Auch sonst hat man fast alles richtig gemacht. Durch die drei unterschiedlich schwierigen Ligen ist für reichlich Motivation gesorgt, die sechs verschiedenen Strecken liegen in jeweils vier Variationen vor und bieten auch Profis massig Herausforderungen. Nicht zuletzt sorgen der speicherbare Karrieremodus und die vielfältigen Tuning-Möglichkeiten immer wieder dafür, daß man doch noch einmal ein schnelles Rennen riskieren möchte. Wem das immer noch nicht reicht, der sollte mal ein Netzwerk-Spielchen ausprobieren. Software dieser Güteklasse hat man als Tester gern. Bitte mehr davon! «

Mindestens: 486DX4/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win9[…]
Empfohlen: Pentium 120, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer: deutsch
Handbuch: deutsch — **Technik:** SVGA, SB, CD-Audio
Sprache: deutsch — **CD/HD:** 350 MB / 50 MB
Hersteller: Magic Bytes — **Preis:** ca. DM 100,-
Grafik: 86% — **Sound:** 80% — **Genre:** Rennspiel

DEMO

85%

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

» ***Highspeed-Erlebnis mit motivierendem Gameplay!*** «

Vergeßt Captain Kirk!

Jetzt kommt



Die Abenteuer von Raumschiff Enterprise entlocken Dir nur ein müdes Grinsen? Dann haben wir genau das Richtige für Dich: Star General – die Eroberung des Universums. Deine Sternenflotte erwartet Dich schon – aber auch sechs trickreiche Gegner. Wie bei den Vorläufern der General-Spielserie kommt es nicht nur auf den Griff zum «fire button» an, sondern auch auf Dein Köpfchen. Also setz auf die richtige Taktik, hier kann Dir auch Mr. Spock nicht helfen.









Erhältlich für **WIN 95** und **DOS**.



www.stargeneral.com

Mindscape International · Zeppelinstr. 321 · 45470 Mülheim a.d. Ruhr · Tel.: (0208) 99241-0 · Fax: (0208) 99241-29

Flying Corps • Flugsimulation

TOLLKÜHN

PC ACTION GOLD

Der Erste Weltkrieg ist in vielerlei Hinsicht ein trauriges Kapitel, insbesondere der europäischen Geschichte. Neben grausamen Gas-Granaten und mörderischen Seeschlachten erhob sich der Mensch erstmals mit ernstzunehmenden Flugmaschinen, um sich auch den Luftraum untertan zu machen.

Daß das Soldatenleben kurz nach der Jahrhundertwende bei weitem nicht so romantisch war, wie es oft geschildert wird, liegt auf der Hand. Was die tollkühnen Piloten der ersten Luftkriegsstunden in ihren fliegenden Kisten leisteten, ist heute allerdings kaum mehr nachvollziehbar und in etwa mit der Vorstellung zu vergleichen, man würde heute mit einem Fahrrad fliegen. Kaum Navigationshilfen, keinen Bordfunk, ein Fluggerät aus Holz und Tuch, keinen Schleudersitz oder gar Fallschirm. Ein richtiger Treffer bedeutete den sicheren Tod. Doch schließlich sind die historischen Hintergründe bei PC-Spielen meist nur Mittel zum Zweck. So auch bei Flying Corps, das in erster Linie durch seine hervorragenden technischen Eigenschaften besticht und den Spaß am Fliegen in noch realistischere Dimensionen treibt.





Wenn man sich vorsichtig an eine Staffel heranpirscht, kann man die ganze Formation aufmischen (oben). Aufklärungsballons gehören zu den leichteren Zielen. Irgendwo in den vielen Missionen soll sich sogar ein Zeppelin finden lassen (links).



Action, Taktik und Strategie

Alle Standard-Optionen einer Flugsimulation sind natürlich vorhanden. Schnellentschlossene oder Dawn Patrol-Spieler können sich sofort mittels Quickstart-Missionen, die aber auch einige Übungsflugstunden beinhalten, ins Geschehen stürzen. Das Flugmodell kann den eigenen Fähigkeiten entsprechend der Realität angepaßt werden, Joysticks mit Ruder- und Gashebel-Kontrolle werden unterstützt, und Grafikdetails oder Auflösung können vielschichtig verändert werden - von 320 x 200 bis 1600 x 1200 Bildpunkten reicht hier die Auswahl. Feine, auf die Ereignisse in den Kampagnen abgestimmte Zwischensequenzen stimmen gut in die Atmosphäre ein. Der Netzwerkmodus, der für Dawn Patrol noch nachgeliefert wurde, ist bei Flying Corps schon eingebaut. Damit kann man per Modem oder mit insgesamt zwölf Spielern im Netzwerk heiße Dogfights austragen, was bei der angenehmen Steuerung viel Spaß verspricht. Jedoch sollte man sich langsam an den Realismus der Flugmodelle herantasten, denn bisweilen reagieren die Maschinen recht eigenwillig und sind Jet-verwöhnten Piloten-Manövern nicht gewachsen. Die fliegenden Kisten wollen behutsam behandelt werden, was den Auseinandersetzungen über den Wolken größere

DIE KAMPAGNEN

Flying Corps gibt sich international und läßt den Spieler nicht nur eine einzige große Karriere starten, sondern ihn die Luft der am Ersten Weltkrieg beteiligten Parteien schnuppern.

The Flying Circus
Man übernimmt die Rolle Lothar von Richthofens, des Bruders des berühmten Roten Barons. Der befindet sich gerade auf Heimaturlaub, und als Führer seiner Staffel ist es Aufgabe, seinen Abschußrekord von 37 bis zu seiner Rückkehr einzustellen.

Hat in the Ring
Als amerikanischer Spitzenpilot Eddie Rickenbacker steigt man sehr spät in den bis dahin rein europäischen Luftkrieg ein. Durch fliegerisches Können, gute Staffelführung und eine hohe Zahl an Abschüssen kann man die Ehrenmedaille des amerikanischen Kongresses erringen.

The Spring Offensive
Das britische Royal Flying Corps wendet seine letzten Reserven auf, um die deutsche Frühlings-Offensive zu stoppen. Als Neuling muß man in der Sopwith Camel bis ans Limit gehen, um nicht allzu schnell gegen die deutschen Flieger-Asse auf dem Schlachtfeld loszuschlagen.



Neben dem virtuellen Cockpit, das auch eine Rundumsicht zuläßt, können alle Informationen übersichtlich in einer Leiste eingeblendet werden. Nicht ganz wirklichkeitsgetreu, aber nützlich.

DER PIXEL-HANGAR

Rowan Softwares Flying Corps verfügt über sechs verschiedene historische Flugzeuge, an deren Steuerknüppel der Spieler selbst als Pilot Platz nehmen darf. Sie unterschieden sich dabei in zwei Gruppen:

Langsam, aber wendig


Sopwith Camel

Die Sopwith Camel war für ihre Unberechenbarkeit bekannt, die vielen Greenhorns das Leben kostete. Dennoch fielen ihr während des Ersten Weltkrieges 1.200 Maschinen zum Opfer.


Nieuport 28

Die französische Nieuport war extrem schadensanfällig. Die oberen Tragflächen rissen und die Motoren explodierten. Immerhin bildete sie nach dem Krieg die Basis für Citroens Ente 2CV.


Fokker DRI

Die deutsche Fokker Triplane erwarb sich in der Hand eines erfahrenen Piloten einen tödlichen Ruf. Sie war nicht sehr schnell, besaß aber eine außergewöhnliche Steigungsrate.

Schnell und schwerfällig


Albatros DIII

Der Albatros bot dem Piloten aufgrund seines schlanken Tragflächen-Layouts viel Übersicht, dafür waren die Tragflächen nicht sehr stabil. Immerhin besaß der Motor 160 Pferdestärken.


Spad 13

Die englische Spad war mit 212 km/h für die damalige Zeit enorm schnell. Leider machten die notwendigen Versteifungen an Rumpf und Tragflächen sie schwer manövrierfähig.


SE5a

Der französische Jäger war zwar schnell, besaß aber eine so hohe Landegeschwindigkeit, daß man es vorzog, mit ihm keine Nachteinsätze zu fliegen.

taktische Eigenschaften verleiht. Geschwindigkeit, Höhe und Leistung des eigenen Flugzeugs müssen immer bedacht werden. In dieser Hinsicht ist auch der Aufbau der Kampagnen unkonventionell. Hier müssen keine linearen Missionsbäume abgeflogen werden, sondern sobald der Spieler den Status des Staffelführers erreicht hat, ist er quasi sein eigener Herr. Neben der Wahl des nächsten Einsatzortes müssen auch strategische Überlegungen in die Planungen der Flugroute eingehen. Als Chef einer Staffel hat man natürlich auch Verantwortung für seine Crew, die bei entsprechenden Mißerfolgen, Verletzungen oder gar Abschüssen nicht nur empfindlich dezimiert, sondern auch demotiviert wird.

Beeindruckendes Fluggefühl

Der Terrain-Bildung liegen auch bei Flying Corps Originaldaten aus dem Ersten Weltkrieg zugrunde. Neben der Zuhilfenahme von alten Luftaufnahmen und taktischen Karten hat man sogar Vor-Ort-Studien in Cambrai und Verdun betrieben. Was Rowans Grafik-Engine zu leisten imstande ist, darf derzeit getrost als Referenz im Genre angesehen werden. Voll texturierte Flugzeuge gleiten bei entsprechender Hardware in flüssiger SVGA-Darstellung über die Landschaft und durch Wolkendecken. Während des Tests kam es sogar einmal zu einem Gefecht mit ungefähr 20 Flugzeugen ohne erkennbaren Geschwindigkeitsverlust. Dagegen fällt die Soundkulisse etwas ab, die zwar mit passablen Effekten arbeitet, aber kaum Musikuntermalung bietet. Dabei hatte die Jahrhundertwende in dieser Hinsicht sehr viel zu bieten.

Christian Müller



VERGLEICH

Rowans neuestes Stück gibt sich in jeder Hinsicht fast perfekt. Flying Corps verfügt über sechs Flugzeuge, 60 Missionen, einen Netzwerk-Modus für 12 Spieler, und die Grafik-Engine ist eine wirkliche Herausforderung für alle anderen Flug-Simulations-Spezialisten. Lediglich Ascarons Hexagon Kartell-Modus kann aufgrund der hochmotivierenden Storyline und der abwechslungsreichen Ansprüche mithalten. Jetzt beginnt das lange Warten auf Sierras Red Baron 2.

Spiel	Wertung
Flying Corps	87%
Das Hexagon Kartell	86%
Silent Thunder	83%
Top Gun	83%
F22 Lightning 2	82%



KOMMENTAR

» Wie schon mit Dawn Patrol kann Rowan Software erneut unter Beweis stellen, wie wichtig das wohldosierte Zusammenwirken von Top-Technologie, Detailgenauigkeit und Motivationselementen in Form einer Spielerkarriere sind. Wer bisher noch nichts mit Flugsimulationen anfangen konnte, sollte an Flying Corps jedenfalls nicht mehr vorübergehen. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	12 Sp.-Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, VGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	316 MB / 20-60 MB
Hersteller:	Rowan/Empire	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	90%	Sound:	70%
Genre:	Flugsimulation		

87 %

Action · Rätsel · Strategie · Wirtschaft

» Meisterlicher Flugkünstler, auch für Genre-Neulinge «

A-10 CUBA

Die A-10 Thunderbolt ist seit Jahren einer der gefürchtetsten Panzerabwehr-Jäger. Für den extrem langsamen Tiefflug entwickelt, trägt die A-10 die Triebwerke zwischen den Tragflächen und dem Doppelruder. Diese Unförmigkeit brachte ihr den Spitznamen „Warzenschwein" ein. Die waffenstrotzende Festung schickt Activision in einen Kampf gegen südamerikanische Guerilleros und vergißt über der akkuraten Simulation eines Flugmodells ganz den Spielspaß. In ganzen sechzehn Missionen (inkl. Trainingseinheiten) darf man in flüssiger SVGA-Grafik auf Rebellenjagd gehen. Flüssig deshalb, weil zur Landschaftsmodellierung nur einfarbige Polygone verwendet werden und Berge, Gebäude und Natur wie Legosteine in der Gegend stehen. Standard-Aufgaben wie die Zerstörung von Luft- und Bodenzielen werden in knappem Briefing erklärt. Start, Landung und Navigation müssen selbst vorgenommen werden, denn der Autopilot hält nur den aktuellen Kurs, und Wegpunkte sucht man vergebens. Motivation über eine Karriere oder ein Punktesystem ist nicht vorhanden. Immerhin darf man sich im Netzwerkspiel versuchen. Gegenüber Sierras A10-Variante Silent Thunder und aktuellen Flugsimulationen bietet Activisions Warzenschwein reichlich wenig, und ein Handbuch als Help-File ist nicht gerade anwenderfreundlich. **Christian Müller**



Mehr Cockpit als Natur: A10 Cuba bietet nur veraltete, einfarbige Polygonlandschaften.

Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	englisch	Multiplayer:	Modem, 4-Sp. Netzwerk
Sprache:	englisch	CD/HD:	325 MB/55 MB
Hersteller:	Activision	Preis:	ca. DM 100,-

Grafik: 35% Sound: 10% Genre: Flugsimulation

35% — Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

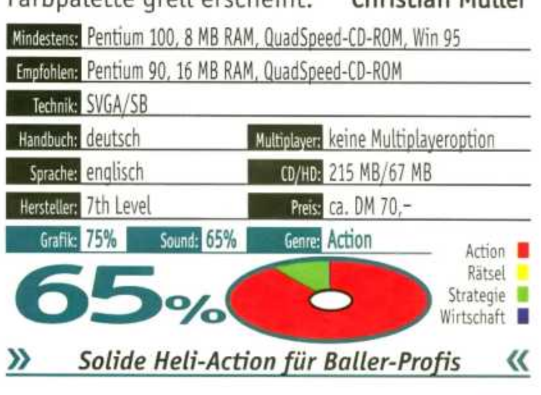
» *Dürftiges Flugvergnügen ohne Motivation* «

HELI COPS

1998: Ein gewaltiges Erdbeben macht die japanische Metropole Tokyo dem Erdboden gleich. Wie Phoenix aus der Asche erhebt sich binnen weniger Jahre NeoTokyo aus den Trümmern und wird zum Zentrum für Technologie und Kommerz und natürlich der Kriminalität. Das Verbrecher-Syndikat Nemesys hat sein Hauptquartier aufgeschlagen und terrorisiert die Welt. Eine Spezialeinheit, die HeliCops, soll dem Treiben ein Ende setzen. Der Spieler übernimmt die Rolle der fünf Agenten, die für jeden Einsatz - mit einer bestimmten Anzahl an Leben ausgestattet - ausgewählt werden können. Auch fünf futuristische Hubschrauber stehen zur Verfügung. Die Missionen sind ein explosiver Shoot ´em Up-Mix aus Zerstörung von Einrichtungen, Beseitigung von Gegnern und Einsammeln von Gegenständen und Power-Ups. Ein kurzes Briefing erklärt die wichtigsten Ziele. HeliCops präsentiert sich im Manga-Stil und bietet soliden Ballerspaß für Fortgeschrittene, die sich mit der eigentümlichen, aber fairen Steuerung vertraut gemacht haben. Auffallend ist die detailliert texturierte SVGA-Darstellung der Gebäude, Gegenstände und Einheiten, die bei entsprechender Einstellung immer flüssig bleibt, auch wenn die Farbpalette grell erscheint. **Christian Müller**



Vor der infiltrierten Schiffswerft schwirren gegnerische Einheiten wie Mücken herum.



Mindestens:	Pentium 100, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch	CD/HD:	215 MB/67 MB
Hersteller:	7th Level	Preis:	ca. DM 70,-

Grafik: 75% Sound: 65% Genre: Action

65% — Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Solide Heli-Action für Baller-Profis* «

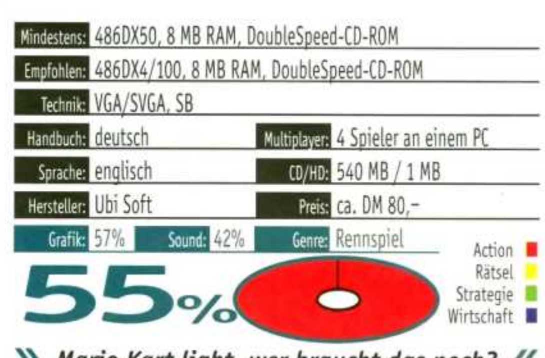
STREETRACER

Ubi Soft bringt sein Super Nintendo Kultspiel von 1994 jetzt auf den PC. Gewagt! Auf zwölf verschiedenen Kurzstrecken und Rundkursen brechen acht Kartfahrer zur Bestzeitjagd auf. Jeder Fahrer bekam dabei individuelle Eigenschaften verpaßt, so daß für etwas Abwechslung gesorgt ist. Genau wie beim Konsolen-Klassiker Super Mario Kart finden Sie auf den Streetracer-Pisten zahllose Power-Ups, Bömbchen oder Reparatur-Kits. Dem an sich spaßigen Spiel merkt man jedoch bei jeder Runde seine veraltete Technik an. Zwar dürfen Sie sich auch unter SVGA mit 640 x 480 Bildpunkten vergnügen - und das selbst auf leistungsschwächeren Systemen gar nicht einmal langsam -, bei der Spieldarstellung folgt dann aber der (Stoß-)Dämpfer: Nicht etwa die Karts bewegen sich, sondern die Strecken scrollen über den Screen, während Ihr Fahrzeug stets adrett die Bildschirmmitte schmückt. Darunter leidet natürlich auch das Fahrgefühl, auch wenn die Steuerung sehr direkt anspricht. Erfrischend ist allerdings die Multiplayer-Option, in der Sie mit bis zu vier Mitspielern über einen geteilten Bildschirm heiße Duelle ausfechten können.

Christian Bigge



Bei Streetracer bewegt sich nicht das Kart! Vielmehr wird die Streckengrafik unter dem Vehikel in alle Richtungen gescrollt.



Mindestens:	486DX50, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	486DX4/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA/SVGA, SB		
Handbuch:	deutsch	Multiplayer:	4 Spieler an einem PC
Sprache:	englisch	CD/HD:	540 MB / 1 MB
Hersteller:	Ubi Soft	Preis:	ca. DM 80,-

Grafik: 57% Sound: 42% Genre: Rennspiel

55% — Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Mario Kart light, wer braucht das noch?* «

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88

Öffnungszeiten: Mo - Fr: 10.⁰⁰ - 18.⁰⁰ Uhr, Sa: 10.⁰⁰ - 13.⁰⁰ Uhr

Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

Internet: http://www.Versand99.com

IBM/PC CD-ROM

11th Hour	V	29,99
3D Ultra Pinball	A	34,99
3D Ultra Pinball 2	A	**62,99**
3D Lemmings	V	24,99
3 Skulls of the Toltecs	A	78,99
1942 Pacific Air War	A	29,99
4-4-2 Fussballhits	V	59,99
Accross the Rhine	V	29,99
Aces Collection	A	39,99
(Aces over Europe,A.o.t. Pacific und Red Baron)		
Aces of the Deep	V	**39,99**
Aces over Europe	V	24,99
Addams Family Pinball	A	**74,99***
ADI Lernprogramme für Kinder	V	**62,99**
Air Power	V	34,99
After Life	A	84,99
AH 64D Longbow	V	79,99
AH 64D Longbow Flash Point Korea	V	45,99
Air Bucks	A	24,99
Albion	V	34,99
Alexander	E	71,99
Alien Incident	V	49,99
Alien Trilogy	V	**75,99**
Alien Virus	V	28,99
Alone in the Dark 1	V	29,99
Alexander	E	69,99
American Civil War	A	67,99
Amok WIN 95	A	76,99
Ancient Empires	V	75,99
Anvil of Dawn	V	74,99
Apache Longbow	V	44,99
Area 51 WIN 95	A	76,99
Armored Fist	V	35,99
Armored Fist 2	V	79,99*
Assassin WIN 95	V	74,99
Assault Rigs	A	67,99
ATF US (X Fighters)	V	**49,99**
ATF Data Nato Fighter	V	44,99
Athanor	A	in Vorb.
Arraels Tear	V	69,99
Bad Mojo	V	44,99
Baphomets Fluch	V	**74,99**
Baku Baku Animal	V	53,99
Battle Bugs	V	29,99
Battlecruiser 3000 AD	V	64,99*
Battle Isle 3 WIN3.11/WIN95	V	39,99
Battle Race	A	79,99
Bedlam	A	76,99
Betrayal at Krondor	A	24,99
Betrayal at Antara	V	75,99
Birthright WIN	A	**75,99**
Biing! Spec. Edition	V	**44,99**
Bioforge Cl.	V	29,99
Blade	A	in Vorb.



Blam Machinehead	V	73,99
Bleifuß	A	51,99
Bleifuß 2	A	**59,99**
Blood & Magic	A	82,99
Blue Ice	V	76,99*
Bubble Bobble	V	**59,99**
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V	19,99
Bundesliga Manager 97	V	**69,99**
Caesar II	V	49,99
Capitalism	V	79,99
Carribean Desaster	V	24,99
CD Pinball Construction Kit	A	63,99
Chessmaster 5000	V	69,99
Chewy - Flucht von F5	V	34,99
Christoph Kolumbus	V	19,99
Chronicles of the Sword	V	29,99
Civilization 2	V	**78,99**
Civil War General	V	**75,99**
Clandestiny WIN 95	V	73,99
Clif Danger	V	57,99
Cluedo	V	**76,99**
Colonisation	V	29,99
Comanche Compilation (incl. Miss.)	V	39,99
Comanche 3	V	79,99*
Comix Zone	V	51,99
Command:Aces of the Deep WIN95	V	77,99
Command & Conquer	V	79,99
Command & Conquer 2 Red Alert	E/V	**84,99**
Red Alert - Leveleditor	V	in Vorb.
Command & Conquer Miss. Disk	V	29,99
Command Companion (C+C Level)	V	27,99
Command&Conquer Leveled.III	V	**29,99**
Congo - Descent into Zinj	A	68,99
Conquest of the New World	V	44,99
Conquerer A.D. 1086	V	75,99
Creature Shock	V	24,99
Creatures WIN 95	V	**67,99**
Crusade	V	24,99
Crusader - No Regret	V	**63,99**
Crusader - No Remorse	V	29,99
Cyberia 2	V	76,99
Cyberspeed WIN95	V	69,99
Cyberstorm WIN	A	79,99
D	V	34,99
Daedalus Encounter	V	29,99
Daggerfall	V	**76,99***
Daggerfall US	E	87,99
Dark Earth	A	in Vorb.
Das Schwarze Auge 1	V	27,99
Das Schwarze Auge 2	V	27,99
Das Schwarze Auge 3	V	39,99
Daytona USA	A	76,99
Deadlock	V	78,99
Death Gate	A	74,99
Decathlon WIN95	V	74,99
Demonworld	V	in Vorb.
Der Druidenzirkel	V	35,99
Der Meister	V	24,99
Der Patrizier	V	33,99
Der Planer + Extra	V	19,99
Der Planer 2	V	**79,99**
Der Produzent	V	74,99
Descent	A	29,99
Descent 2	A	44,99
Destiny	V	69,99
Destruction Derby	V	29,99
Destruction Derby 2	A	**76,99**
Die Pandora Akte	V	83,99
Diablo WIN 95	V	79,99*
Diablo WIN 95	A	79,99
Die Fugger II	V	79,99
Die fünfte Dimension	V	79,99
Die große Schlacht in den Ardennen	V	**69,99**
Die große Schlacht um Gettysburg	V	**69,99**
Die große Schlacht um Waterloo	V	**69,99**
Die Höhlenwelt Saga	V	19,99
Die Siedler	V	29,99
Die Siedler 2	V	**69,99**
Die Siedler 2 Mission CD	V	29,99
Die total verrückte Rallye	V	39,99
Dogz Screensaver	A	29,99
Down in the Dumps	V	72,99
Dragon Heart Fire & Steel WIN95	V	67,99
Dragon Lore	V	34,99
Dragon Lore II	V	77,99
Discworld2	V	83,99
Dungeon Keeper (DOS u.WIN 95)	V	73,99*
Earthsiege 2 WIN95 - Skyforce	V	75,99
Earthworm Jim WIN95	V	49,99
Earthquake - Level CD	A	24,99
Eishockey-Manager	V	19,99
Elisabeth 1	V	69,99
Extreme Games	A	53,99
F1 Manager 96	V	73,99
Fable	V	75,99
Formel 1	V	**76,99**
Fantasy General	V	69,99
Fast Attack	V	62,99
Fatal Racing	A	35,99
Fields of Glory	V	29,99
Fifa 95 Classics	V	29,99
FiFa Soccer 97	V	73,99
Firefight WIN95	A	59,99
Firo & Klawd	V	54,99
Flight Compilation	V	**9,99**
(1942 Pacific Air War, F-14 Fleet Defender + Wings of Glory)		
Flight of the Amazon Queen	V	24,99
Flight Unlimited	V	39,99
Flottenmanöver	V	**76,99**
Formula One Grand Prix	A	29,99
Formula One Grand Prix 2	V	**87,99**
F 22 Lightning II	V	**79,99**
FPS Baseball 96	A	64,99
FPS Football 96	E	64,99
Fragile Allegiance	V	in Vorb.
Frankenstein	V	39,99
Freddy Pharkas	A	24,99
Fritz 3	V	43,99
Fritz 4	V	129,99
FS 5.1 Hauptprogramm	V	**99,99**
FS6 Hauptprogramm WIN95	E	89,99
FS5 Airbus Family	V	49,99
FS5 Boeing Family	V	49,99
FS5 Designer	A	71,99
FS5 Europa 2	A	64,99
FS5 Flight Adventures 1	A	65,99
FS5 Flight Shop	A	44,99
FS5 Great Airlines	A	49,99
FS5 Rekordflugzeuge	A	49,99
FS5 Rescue Air 911	A	69,99
FS5 Swiss Aircraft Coll.	A	54,99
FS5 Szenery+Object Designer	V	85,99
Fun & Games	A	54,99
Fussballhits 96	V	79,99
(Goal,Striker, Champ.Manager,Sens.Soccer,FIFA, Anstoss, Kick off 3.)		
FX Fighter	A	25,99
FX Fighter Turbo	A	66,99
Gabriel Knight	V	24,99
Gabriel Knight 2	V	62,99
Game BOX (enthält 50 Spiele)	A	44,99
Gender Wars US-Version	E	64,99
Gene Machine	A	64,99
Gene Wars	V	**73,99**
Gigapack 1	V	79,99
Goblins 1&2	V	24,99
Gobliins 3	V	24,99
Golden 10 - Spielesammlung	V	39,99
Golden Gate Killer	V	75,99
Grand Prix Manager 2 Spec. Ed	V	**85,99**
Hand of Fate - Kyrandia 2	V	24,99
Hanse	V	33,99
Hardball 5	V	79,99
Hattrick Wins	V	79,99
Hellbender	A	66,99
Heroes of Might and Magic II	V	in Vorb.
Hereos of Might & Magic	V	54,99
Hexagon Kartell	V	**69,99**
Hind	V	64,99
Historyline	V	29,99
Hollyday Island	V	83,99
Hugo 4	V	63,99
Hunter Hunted	V	75,99
Inca 1	V	24,99
Inca 2	V	24,99
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)	V	39,99
Indy Car Racing	V	24,99
Indy Car 2	A	29,99
International Tennis Open	V	79,99
Iron Man xo Manowar	A	67,99
Jagged Alliance	V	35,99
Jagged Alliance Deadly Games	V	**76,99**
Jagged Alliance Deadly Games US	E	99,99
Jedi Knight	A	in Vorb.
Jetfighter 3	E	**75,99**
John Madden NFL 97	V	73,99
Karma	V	75,99
Kick Off 96	A	39,99
Kingdom of Magic	V	74,99
King's Quest 6	A	24,99
King's Quest 7	V	39,99
King's Quest Collection (1-6)	A	39,99
KKND Krush Kill 'N Destroy	V	**59,99***
Knight's Chase (Time Gate)	V	24,99
Knights of Xentar	V	29,99
Kyrandia 3 - Malcolm's Revenge	V	24,99
Labyrinth of Time	A	19,99
Lands of Lore	V	24,99
Lands of Lore 2	V	89,99*
Larry 7	V	75,99
Larry Collection Teil 1,2,3,5	A	39,99
Last Dynasty	V	34,99
Lighthouse WIN	V	75,99
Links LS	A	92,99
Little Big Adventure	V	29,99
Lords of the Realm 2	V	in Vorb.
Lost Eden	A	24,99
Lucas Arts Classic Adventures	V	**39,99**
(Loom, ZakMcKracken, Maniac Mansion, Monkey Island und Indiana Jones 3)		
Lucas Arts Classic Simulations	V	**39,99**
(Battleh. 1942. Their Finest Hour, Secret Weap. o. t.L.)		
Lucas Arts Top Adventures	V	**39,99**
(Day of the Tentacle, Indiana Jones 4 und Monkey Island 2)		
Mad TV 2	V	79,99*
Made in Germany Collection	V	**39,99**
(Anstoss, Battle Isle 2 und Das schwarze Auge 2)		
Magic Carpet Classics incl. Data	V	29,99
Magic Carpet 2	V	45,99
Magic the Gathering WIN95	V	89,99*
Martini Racing	V	27,99
Master of Magic	V	29,99
Master of Orion 2	V	**84,99***



Master of Orion	A	**85,99**
M.A.X.	A	**79,99**
Mechwarrior 2 : Mercaneries	E	79,99
Mechwarrior 2 : Mercaneries	V	83,99
MDK	V	**89,99**
Megapack 6	A	**82,99**
(Riddle of master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, pinball 3d-VCR, Manic Karts, Action Soccer, Druid, Steel Panthers, Death Gate, Al Unser Jr.)		
Megarace 2	A	54,99
Might and Magic Trilogie	V	39,99
Monopoly	V	59,99
Monthy Pyton's Complete Waste of..	E	25,99
Monthy Pyton's Quest for the holy..	A	79,99
Mortimer WIN95	E	64,99
Moto X	A	**74,99**
Myst	V	65,99
Nascar Racing	A	29,99
Nascar Racing II	A	79,99*
Nascar Track Pack	A	39,99
NBA JAM Tournement Edition	A	29,99
NBA Live 96	V	39,99
NBA Live 97	V	**73,99**
Need for Speed Ltd. Edition	V	79,99
Nemesis US	E	107,99
Nihilist	A	66,99
NFL Quaterbackclub 97	A	67,99
NHL Hockey 95 Classic	V	29,99
NHL Hockey 96	V	34,99
NHL Hockey 97	V	**73,99**
Normality	V	75,99
Offensiv Fussballmanager	V	54,99
(u.a. für Bayern, Schalke 04 etc.)		
Olympic Games	A	68,99
Olympic Soccer	A	68,99
Organic Art (Bildschirmschoner)	V	54,99
Orionburger	E	76,99
Outpost	V	34,99
Pax Imperia 2 WIN95	V	**in Vorb.**
PBA Bowling	A	54,99
PC Games Cheat 2	V	28,99
Perfect General 2	A	79,99
PGA 486 Classic	V	29,99
PGA Tour Golf 96	V	34,99
PGA Tour Golf Data Sawgrass	A	29,99
Phantasmagoria (7 CD's)	E/V	81,99
Phantasmagoria II	A	79,99
Phantasmagoria II	V	in Vorb.
Pinball Mania WIN	A	59,99
Pinball World	A	49,99
Pirates Gold	V	29,99
Pizza Connection	V	19,99
Pole Position	V	69,99
Police Quest Collection Teil 1-4	A	39,99
Police Quest SWAT	A	68,99
Pool Champion WIN95	A	46,99
Power, Corruption & Lies	A	59,99
(Beneth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)		
Powerhouse	V	34,99
Puppen, Perlen und Pistolen	V	69,99
Primal Rage	A	29,99
Privateer Classic	A	29,99
Pro Pinball - The Web	V	29,99
Quest for Fame Win	A	29,99



Quest for Glory Collection	A	68,99
Rallye Racing 97	V	**73,99**
Ran Soccer	V	77,99
Ran Trainer 2	V	71,99
Raven Project	V	53,99
Ravenloft 2 - Stoneprophet	A	45,99
Realms of Chaos	A	49,99
Realms of the Haunting	V	**79,99**
Rebel Assault	V	35,99
Rebell Assault 2	V	84,99
Rebellion	A	in Vorb.
Red Baron 2	V	in Vorb.
Rendezvous im Weltraum (Rama)	E/V	**75,99**
Renegade 2	A	54,99
Return Fire WIN95	V	74,99
Revolution X	A	29,99
Riddle of Master Lu	V	76,99
Ripper	V	79,99
Risiko	V	**76,99**
Rise 2: The Resurrection	A	39,99
Road Rash	A	59,99
Road Warrior	A	59,99
Rüsselsheim	V	24,99
S.T.O.R.M.	V	**63,99**
Sam & Max	V	35,99
Schleichfahrt	V	**69,99**
Scorcher	A	76,99
Sea Legends	V	79,99
Sega Rallye	A	76,99*
Sens. World of Soccer 96/97	V	**55,99**
Shadam	V	89,99
Shannara	V	74,99
Shellshock	V	74,99
Shivers	V	77,99
Shockwave Assault WIN95	V	34,99
Silent Hunter	V	**69,99**
Silent Hunter Patrol CD	V	28,99
Silent Thunder WIN 95 + WIN 3.1x	V	84,99
Sim Box	V	29,99
(Mad TV, Der Planer und Ran-Trainer)		
Sim City 2000 Collection DOS o.WIN	V	91,99
(URK+Scenary 1+Bonus-Städte London, Venedig, Sydney)		
Sim Tower	V	79,99
Sim Town	V	65,99
Simon 1+2 Poweredition	V	**49,99**
Sonic CD WIN 95	V	49,99
Space Bucks WIN	E	65,99
Space Hulk	V	24,99
Space Hulk WIN 95	A	73,99
Space Jam	A	in Vorb.
Space Marines	V	34,99
Space Quest 4	A	24,99
Space Quest 6 - Roger Wilco	V	24,99
Space Quest Collection (1-5)	A	39,99
Speed Rage	A	74,99
Spud	V	61,99
Star Control 3	A	**79,99**
Star General	V	**69,99**
Star Trek: 25th Anniversary	V	29,99
Star Trek: A Final Unity	V	39,99
Star Trek: Borg	E	in Vorb.
Star Trek: Deep Space Nine	A	69,99
Star Trek: Generations	A	in Vorb.
Star Trek: Judgement Rites	A	29,99
Star Trek: Klingon	A	69,99
Star Trek Warrior Set	A	63,99
(incl. Interaktiv Manual)		
Star Wars Collection	V	54,99
(X-Wing,Rebel Assault1, Star Wars Screen Saver)		
Steel Panthers 2	A	69,99
Stonekeep	V	39,99
Strategieedition	V	55,99
(Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe)		
Strike Base	V	55,99
Strike Commander Classic	A	29,99
Super Street Fighter 2 Turbo	A	27,99
Syndicate Plus Classic	V	29,99
Syndicate Wars	V	**73,99**
Synnergist - Der Blaue Staub	V	67,99
System Shock Classic	V	19,99
T-MEK	A	74,99
Terra Nova - SFC	A	79,99
TFX EF2000 Spec Ed. incl. Tactcom+ Kappe	V	83,99
TFX Tactcom	V	36,99
The Dark Eye	A	74,99
The Darkening	V	**79,99**
The Darkening Spec. Ed	V	**89,99**
The Dig	V	77,99
The Hive	E	65,99
The Incredible Machine	V	24,99
Theme Park Classic	V	29,99
Theme Hospital	V	73,99*
This Means War WIN95	V	72,99
Thunderhawk 2	V	74,99
Thunderscape	V	49,99
Tie Fighter	V	77,99
Tilt	A	24,99
Time Commando	V	73,99
Time Gate:Knight's Chase	V	24,99
Timon & Pumbaas	V	89,99
TNN 96 Fishing	A	69,99
Tomb Raider	V	**68,99**
Toonstruck	V	74,99
Torin's Passage	V	84,99
Toshinden	A	68,99
Touché 5th Musketeer	V	34,99
Toy Story	V	89,99
Track Attack	V	49,99
Transport Tycoon+World Editor	V	29,99
Trash It	V	79,99
Trivial Persuit	V	74,99
Trophy Bass Fishing	E	77,99
Tunnel B1	V	83,99
Ufo	V	29,99
Ultima Underworld 1&2	A	19,99
Ultra Pack 1	V	84,99
Ultra Pack 2	V	79,99
Ultra Pack 3	V	82,99
Urban Runner (Lost in Town)	V	**64,99**
US Navy Fighter Classic	V	29,99
US Navyfighter 97	V	79,99*
Versailles 1685	V	69,99
Virtua Cop WIN95	A	76,99
Virtua Fighter WIN95	A	74,99
Virtual Pool	A	39,99
Virtual Snooker	A	44,99
Wages of War	US	109,99
War College	A	64,99
Warcraft 2 Spec. Edition	V	**83,99**
Warcraft 2 Expansion	V	27,99
Warcraft 2 - More War Level CD	V	27,99
Warhammer - Im Schatten... WIN95	V	49,99
Warwind WIN 95	V	**69,99**
Welcome to the Future	A	89,99
Werewolf vs. Comanche	V	79,99
Westwood Compilation	V	**49,99**
(Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)		
White Lines Compilation	A	**59,99**
(Indy Car Racing + Track Pack, Super Karts, F1GP)		
Williams Greatest Arcade	A	53,99
Wing Commander Armada Classic	A	29,99
Wing Commander 2 Classic	A	29,99
Wing Commander 3 Classic	V	34,99
Wing Commander Kilrathi Saga	V	**54,99**
Winskat mit Sprachausgabe	V	34,99
Wolfpack	V	24,99
Woodruff WIN 3.1	V	24,99
Worms Data:Reinforcements	V	39,99
Worms Spec. Edition	V	**69,99**
WWF Wrestlemania	A	39,99
X - Car	V	74,99
X - Wing Collection enhanced	V	35,99
X - Wing vs Tie Fighter	A	in Vorb.
Yathzee	V	39,99
Z - Das Echtzeitstrategiespiel	A	**74,99**
Directors Cut	A	13,99
Zork - Nemesis (schon jetzt ein Kult)	V	79,99

SCHNELL BESTELLEN!

ANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT.

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

3D Lemmings	A24,99
Aces of the Deep	V39,99
Air Power	V34,99
Caesar 2	V49,99
Conquest of the New World	V44,99
Crusader - No Remorse	V29,99
Discworld	V29,99
Descent II	V44,99
Destruction Derby	A29,99
Ecstatica	A29,99
Flight Compilation	A 9,99
Grand Prix Manager WIN	V39,99
Mad News + Extrablatt	V14,99
Magix Music Maker 2.0	V69,99
Magix Sample CD's je	X34,99
Need for Speed	V49,99
NBA Live 96	V39,99
NHL Hockey 94	V 9,99
NHL Hockey 96	V34,99
Oldtimer	V 9,99
Pro Pinball the Web	V29,99
Noctropolis Classics	V 9,99
Panzer General 2 WIN	A34,99
Quest for Fame WIN	A29,99
Rayman	A34,99
Star Trek A Final Unity	V39,99
Time Gate	A24,99
Teamchef	V27,99
Tilt	V24,99
Top Gun	V24,99
Wing Commander 4	V54,99

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme.Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten.
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!
Bestellannnahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.30 Uhr
Fordern Sie noch heute **kostenlos und unverbindlich** unseren aktuellen Katalog an. **Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör.**

Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

The Neverhood • Adventure

PLAY-DOH

Der Firmenname Dreamworks machte Anfang 1995 von sich reden, als bekannt wurde, daß einige der größten Entertainment- und Medienmacher sich zusammenschlossen, um an den Unterhaltungsformen des nächsten Jahrtausends zu arbeiten. In der Interactive-Abteilung der neuen Traumfabrik ist nun der erste Titel einer Reihe hochwertiger Computerspiele erschienen.





Puzzlebeispiel: Um aus dem Raum zu kommen, muß Klayman das Klappmaul-Ungetüm unter einen der Ringe schieben, das Seil nach unten ziehen und zuschnappen lassen. So bleibt die Falltür rechts geöffnet. Der Klingelknopf hat jedenfalls nur bleibende Wirkung.



Sicher könnte die Seilbahn auch auf direktem Weg zum Knopf führen. Dies nur als Beispiel für die witzigen Details und lustigen Ideen des Entwickler-Teams.

Natürlich haben sich nicht Filmguru Spielberg, Musik-Produzent Geffen, Ex-Disney-Chef Katzenberg und Microsoft-Boß Gates selbst an die Programmier-Keyboards und Animations-Workstations gesetzt, sondern einen der kreativsten jungen Designer engagiert. Douglas TenNapel, einer der maßgeblichen Schöpfer des abgefahrenen Earthworm Jim, hat mit Dreamworks Hilfe seine Vorstellung von einem PC-Spiel umsetzen können. Die Spielfigur ist ein kleiner Knetgummimann in einem großen Knetgummiland. Der Spieler steuert Klayman in zwei Perspektiven durch Neverhood. Zu Beginn weiß man noch nichts über die Aufgaben und Umstände, die in der Plastilin-Welt warten. Erst im Verlauf des Spiels entfaltet sich die Story, und man erfährt mehr über Klayman und das Schicksal von Neverhood, das vom bösen Klogg heimgesucht wurde.

Wie aus einem Guß

Das gesamte Adventure wurde Bild für Bild mit Knetgummi-Figuren und -Kulissen mittels Stop-Motion-Technologie entwickelt; das fertige Filmmaterial wurde digitalisiert und nach festgelegtem Script zusammenprogrammiert. Entsprechend erstklassig sind die Animationen, wenn man die Spielfigur aus bekannter zweidimensionaler Adventure-Sicht durch Räume und Puzzles navigiert. Wenn Wege zurückgelegt werden müssen, schaltet die Kamera in eine Ich-Perspektive, aus der man per Video über Knotenpunkte zu weiteren Locations geführt wird. The Neverhood kommt gänzlich ohne Inventar aus und ist somit kinderleicht zu bedienen. Eingepackte Gegenstände wendet Klayman nur an der richtigen Stelle an. Die 60 Rätsel setzen sich aus optischen oder akustischen Puzzles, Logik- und Denkaufgaben zusammen und sind immer nachvollziehbar, wenn auch zu leicht. Die jazzig-groovige Musikuntermalung paßt dabei hervorragend zur witzigen und erfrischenden Optik. Die größte Stärke des Spiels ist jedoch das perfekte Zusammenwirken seiner einzelnen Bestandteile, die The Neverhood wie aus einem Guß wirken lassen.

Christian Müller



Kleine, über das Spiel verstreute Kassetten müssen aufgesammelt werden. In speziellen Abspielgeräten erfährt man so viel über die Geschichte und die Geschehnisse in Neverhood.

KOMMENTAR

» The Neverhood ist eines der wenigen Spiele, denen man viel Originalität und Eigenständigkeit bescheinigen kann. Mit wie viel Fleiß, Witz und Ideen das Team um Doug TenNapel gearbeitet hat, ist jedem Pixel am Monitor anzusehen. In vielen Aspekten unterscheidet sich das Adventure zudem wohltuend von den Mitbewerbern. Lediglich die starke Linearität, die geringen Interaktionsmöglichkeiten und der nicht allzu hohe Schwierigkeitsgrad trüben den Gesamteindruck etwas. «

Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/ SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	620 MB / 5 MB
Hersteller:	Dreamworks Interactive	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 85%	Sound: 87%	Genre:	Adventure

79%

Action Rätsel Strategie Wirtschaft

» *Originelles Mainstream-Adventure mit Kult-Potential* «

STEEL PANTHERS II

Rundenbasierende Strategiespiele müssen mittlerweile schon etwas ganz Besonderes bieten, um die Beachtung der Spielergemeinde zu erlangen.

In Steel Panthers 2 versucht SSI den nötigen Anreiz über ein möglichst realistisches Regelsystem und wirklichkeitsgetreue Einheiten zu geben. Zahlreiche Kriege zwischen 1950 und 1998 sind in Form von Szenarien mit den zugehörigen Panzern, Helis, Infanteristen usw. enthalten. Geschwindigkeit, Feuerkraft, Panzerung und Reichweite wurden möglichst exakt übernommen. Steel Panthers 2 liefert sogar eine Übersicht dieser Einheiten aller Länder mit namhafter Rüstungsindustrie inklusive technischer Daten und Screenshots mit. Nebenbei werden die Szenarien auch historisch korrekt knapp umrissen. Der Kampfscreen selbst ist weniger interessant. Wie gewohnt zieht und schießt man in der gleichen Runde. Fog of War, direkter Sichtkontakt, Terrain, Nebel und weitere Modifikationen beeinflussen die Trefferchance und Schadensauswirkungen. Sogar die Moral der Truppe wurde berücksichtigt. Das Schlachtfeld läßt sich in mehreren Stufen zoomen, so daß ständiges Scrollen auf ein Minimum reduziert ist. Wie gewöhnlich wurde dafür an der technischen Seite des Programms kräftig gespart. Die SVGA-Grafik ist rein zweckmäßig. Zumindest die Soundeffekte klingen ziemlich realistisch, sei es nun das Knattern der MGs oder einschlagende Granaten. Damit ist Steel Panthers 2 ebenfalls nur für Genreliebhaber empfehlenswert. Gelegenheitsspieler werden an dem eher nüchternen Programm wenig Freude haben.

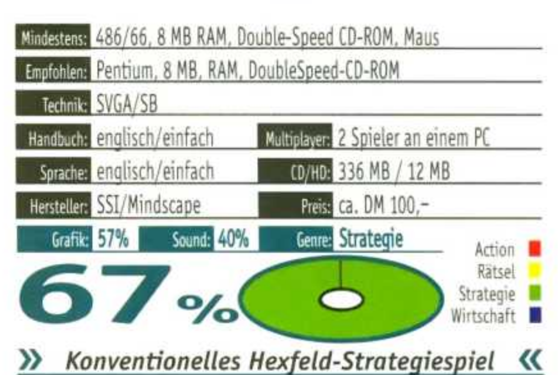
Alexander Geltenpoth



Ein ganzes Rudel leichter Panzer sucht hinter den Dünen im unwegsamen Gelände Schutz.



Die Missionsziele werden durch kleine Flaggen an strategischen Punkten symbolisiert. Wie die Krater beweisen, sind diese Felder besonders hart umkämpft.



Mindestens: 486/66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Maus
Empfohlen: Pentium, 8 MB, RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Technik: SVGA/SB
Handbuch: englisch/einfach — Multiplayer: 2 Spieler an einem PC
Sprache: englisch/einfach — CD/HD: 336 MB / 12 MB
Hersteller: SSI/Mindscape — Preis: ca. DM 100,–
Grafik: 57% — Sound: 40% — Genre: Strategie

67 %

Action / Rätsel / Strategie / Wirtschaft

» Konventionelles Hexfeld-Strategiespiel «

Age of Rifles

KANONENFUTTER

Seit dem Boom der Echtzeitstrategiespiele wurden die rundenbasierenden Genrevertreter ins Abseits gedrängt. Wenn schon die Technik nicht stimmt, dann müssen andere Anreize geboten werden, wie zum Beispiel ein historischer Hintergrund.



Auf den Straßen ziehen die Einheiten schneller und weiter.



Hügel sind speziell für die Artillerie wichtige strategische Punkte.

Warum mit dem „Zeitalter der Gewehre" ausgerechnet das 19. Jahrhundert gemeint ist, bleibt noch etwas unklar. Schließlich wurden seit Beginn der Neuzeit Kriege ausschließlich mit Schießpulver entschieden. Sicherlich spielte die Qualität der Gewehre in diesem Jahrhundert eine besonders große Rolle, weil die meisten technischen Weiterentwicklungen in diesen Zeitraum fielen. Dem trägt auch Age of Rifles gebührend Rechnung. Jedes Gewehr und jede Kanone der damaligen Zeit ist kurz beschrieben und regeltechnisch korrekt in das Strategiespiel eingebunden. Die Szenarien und Kampagnen decken sich historisch korrekt mit den Kriegen des 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts. So ist beispielsweise der amerikanische Bürgerkrieg genauso enthalten wie der deutsch-französische Krieg 1870-1871.

Historisch korrekt

Angepaßt an die geschichtlichen Daten sind natürlich auch das Terrain der Schlachtfelder und die feindlichen Armeen. Neben Kavallerie, Infanterie und Artillerie gibt es auch Kriegsschiffe. Je nach Zeit und Szenario handelt es sich dabei um gepanzerte Dampf- und Segelschiffe. Die Kriegsschaupläze sind in Hexfelder unterteilt. Hügel, Berge, Straßen, Wälder und Sümpfe modifizieren Bewegung und Einsatzfähigkeit der Truppen. Je nach Wetterlage ist der Boden gut befahrbar oder aufgeweicht. Während sich beispielsweise die Kavallerie kaum durch schlammige Straßen behindern läßt, können sich die gezogenen Kanonen nur im Schneckentempo voranbewegen. Ebenso exakt wie die Geschwindigkeit der einzelnen Kompanien wird die Schußreichweite behandelt. Je weiter ein Ziel entfernt ist, desto weniger Schaden richtet ein Schuß darauf an. Ab einem gewissen Punkt schließlich ist es einfach außerhalb der Reichweite. Da es damals noch keinen Funk gab, ist indirektes Feuer nicht möglich. Die Sichtlinie wird natürlich von Bergen, Wäldern und eigenen Truppen versperrt. Der „Nebel des Krieges" läßt sich auf Wunsch deaktivieren.

Pulverdampf

Strategisch ist Age of Rifles durchaus anspruchsvoll. Kein entscheidendes Kriterium der damligen Kriegsführung wurde außer acht gelassen. Die Regeln sind teilweise etwas kompliziert und schwer nachvollziehbar. Während sich die Reichweite dank der Hexfelder noch leicht berechnen läßt, ist nicht immer gleich klar, ob Sichtkontakt besteht oder nicht. Diesem Problem wird Rechnung getragen, indem man Züge optional ohne Einbußen wieder zurücknehmen darf. Grafik und Sound hingegen sind ziemlich spartanisch. Kleinere Spielereien und Animationen sucht man in Age of Rifles vergebens. Alles Dargestellte hat auch eine spieltechnische Bedeutung, selbst der Pulverdampf.

Alexander Geltenpoth



Die größte Herausforderung liegt im Knacken einer so befestigten Stellung. In der Statusleiste unten finden sich sämtliche nötigen Informationen zur momentan aktivierten Einheit.

KOMMENTAR



» Wenn Sie nicht gerade eine Vorliebe für historische Schlachten haben, ist Age of Rifles eher uninteressant. Altbackene Grafik, langweilige Soundeffekte und ein relativ trockener Spielinhalt machen das Spiel bestenfalls für Hardcore-Strategen lohnenswert. «

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	2 Spieler Netzwerk, Modem		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA, SB
Sprache:	englisch/einfach	CD/HD:	40 MB/65 MB
Hersteller:	SSI/Mindscape	Preis:	ca. DM 100,-
Grafik: 55%	Sound: 30%	Genre:	Strategie

68%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» *Spartanische Ausstattung, für Hardcore-Strategen!* «

☎ **0831/57 51 57**
(Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h)
Telefax 0831 / 57 51 555
Compuserve 100106,3111
T-Online/Btx: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 7.11.96 - ** = noch nicht verfügbar am 7.11.*
N = *Neu im Programm* P = *Preisänderung* H = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Spiel des Monats Januar:

MAX*

69,95

PC Action 94%, PC Games 89%, Power Play 88%
„Ein Muß für alle Strategiespieler" PC Action

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Titel	Preis
Bleifuss 2	49,95 P
Command & Conquer 2	79,95 P
Destruction Derby 2	59,95 P
Diablo	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
Master of Orion 2*	74,95
MDK*	79,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Star General*	64,95
Syndicate Wars	69,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

Titel	Preis	
1869	17.95	
3D Ultra Pinball	29.95	
7th Guest	19.95	
11th Hour	29.95	
A-Train*	19.95	
Albion	29.95	
Alone in the Dark 1	19.95	
Amerika*	24.95	
Amored Fist	29.95	
Apache Longbow light	19.95	
B 17	19.95	
Battle Bugs	24.95	
Battle Isle 1+Data1&2	19.95	
Battle Isle 2+Data	29.95	
Batman Forever	24.95	N
Betrayal at Krondor	19.95	
Bioforge	29.95	
Bitmap Brothers Compilaton	24.95	
Bundesliga Manager Pro	19.95	
Caesar 1	19.95	
Championship Manager 93	19.95	
Christoph Kolumbus	19.95	
Creature Shock	19.95	
Cyberia	24.95	N
D	29.95	
Daedalous Encounter	22.95	
Der Clou Plus	29.95	
Der Patrizier	29.95	
Der Planer & Extra Data	19.95	
Der Reeder	19.95	
Descent	24.95	P
Destruction Derby	24.95	N
Discworld	24.95	N
Dogz - der Pausenhund	24.95	
Dune 2	29.95	
Dungeon Master 2	24.95	P
Earthsiege 1	19.95	
Eishockey Manager	19.95	
Elite Plus	24.95	
Fade to Black	29.95	
FIFA Soccer Classic	29.95	
Formula 1 GP	29.95	
Frankenstein	29.95	
FX Fighter	19.95	
Goblins 1+2	19.95	
Gobblins 3	19.95	
Hand of Fate	29.95	
Hanse	29.95	
Harpoon Classic	17.95	
Indiana Jones 4	29.95	
Indy Desktop Adventures	22.95	
Jagged Alliance dt.	29.95	
Jurassic Park	19.95	
King's Quest 6	19.95	
King's Quest 7	29.95	
Kyrandia 3	19.95	
Lands of Lore	29.95	
Leisure Suit Larry 6	29.95	N
Little Big Adventure	29.95	
Lost Eden	19.95	
Magic Carpet Plus	29.95	
Maniac Mansion 2	29.95	
Micro Machines 2	24.95	
Monkey Island 1	24.95	
Monkey Island 2	24.95	
Nascar Racing + Track Pack	19.95	
NBA Jam Tournament	24.95	P
NHL Classic	9.95	
NHL 96 Classics	29.95	
North & South	12.95	
Outpost 1.5	19.95	
Pirates e.	22.95	
Pitfall Win95	29.95	
Pizza Connection	19.95	
Populous2/Powermonger	29.95	
Prince of Persia 1+2	24.95	
Privateer	29.95	
Pro Pinball: The Web	27.95	N
Railroad Tycoon	19.95	
Rebel Assault	29.95	
Red Baron e.	22.95	
Return to Zork	29.95	
Rise 2	29.95	
Sam & Max	29.95	
Shanghai Great Moments	24.95	
Sherman M4	12.95	
Silent Service 2	19.95	
Sim Ant*	19.95	
Sim City enhanced	19.95	
Sim Earth*	19.95	
Sim Farm*	19.95	
Sim Life Classics	29.95	
Simon the Sorcerer 1	19.95	
Simon the Sorcerer 2	29.95	
Space Hulk Classic	19.95	
Space Quest 1	22.95	
Space Quest 4	19.95	
Space Quest 6	19.95	
Star Crusader	9.95	
Steel Panthers	29.95	
Stonekeep	29.95	
Strike Commander	29.95	
Super Space Invaders	19.95	
Syndicate plus	29.95	
System Shock	29.95	
Teamchef	19.95	
Tennis Cup 2	19.95	
TFX	29.95	
The Quest*	19.95	
Theme Park	29.95	
Tilt	19.95	
Top Gun	19.95	
Tornado	19.95	
Transarctica	19.95	
Transport Tycoon+World Ed.	24.95	
Ultima 1+2 Underworld	19.95	
US Navy Fighters	29.95	
Virtual Karts	29.95	
Virtual Tennis	14.95	
Vollgas	29.95	
Warcraft	24.95	N
Whales Voyage	14.95	
Wing Commander 3	29.95	
Winter Supersports	14.95	
Wizardry 7	17.95	
Wolf	14.95	N
Woodruff	19.95	
WWF Wrestlemania	24.95	P
X-Wing + Mission	29.95	

CD ROM

Titel	Preis	
3D Ultra Pinball 2	64.95	P
3 Skulls of the Toltecs	69.95	
4-4-2 Fußball*	59.95	
9 - The last Resort*	69.95	N
Abuse	59.95	
Ace Ventura	52.95	
AD&D Blood & Magic	74.95	
Adventures of t. Smart Patrol*	74.95	
AH 64 Longbow	74.95	
AH 64 Data	44.95	
Airline Simulator	59.95	
Air Warrior 2*	79.95	
Alien Incident*	49.95	
Alien Triology	64.95	
Amok Win95*	74.95	
American Dream	34.95	
Angel Devoid*	59.95	
Anvil of Dawn	67.95	
Area 51 Win95*	74.95	
Armored Fist 2*	79.95	
Assassin 2015	74.95	
ATF Gold*	79.95	N
ATF Data: Nato Fighters	34.95	
Atripolis 2097*	69.95	
Aztec: Empire of Blood*	a.A.	
Bad Mojo	69.95	
Baku Baku	49.95	
Baldies*	64.95	
Baphomets Fluch	69.95	
Barbie Druckstudio	49.95	
Barbie Filmstudio	49.95	
Barbie Modedesigner	59.95	
Batman Forever Coin up	59.95	
Battle Cruiser 3000 AD*	59.95	
Battle Isle 3	64.95	
Bedlam	74.95	
Betrayal in Antara*	79.95	
Birthright*	79.95	
Blam! Machinehead*	69.95	
Bleifuss	49.95	
Bleifuss 2	59.95	
Blue Ice*	74.95	

Preisaktion!

Titel	Preis
Cyberia 2	59,95
D. schw. Auge 3	29,95
F1 GP 2	79,95
Miss. Cyberstorm	69,95
Orionburger	62,95
Pro Pinball-Web	29,95
Virtua Fighter	59,95
Wing Comm. 3	29,95
Wing Comm. 4	54,95
Z	64,95

Titel	Preis	
Boong	44.95	
Bubble Bobble	59.95	
Bug	52.95	
Bundesliga Manager 97	69.95	
Burning Steel 4	39.95	
Caesar 2	49.95	
Capitalism	69.95	
Catz	24.95	
Chessmaster 5000 Win95	69.45	
Chewy	29.95	
Civil War General	74.95	
Civilisation 2000	69.95	
Civilisation 2000: Conflicts	34.95	
Clandestiny Win95*	69.95	
Clayfighter 2*	79.95	
Cluedo*	74.95	
Comanche 3.0*	69.95	
Commanche + Data	39.95	
Command & Conquer	69.95	
Command&Conqu. Data	24.95	
Command: 100 neue Levels	24.95	
C & C 1 + Data	89.95	
Command & Conquer 2	79.95	P
Command Aces of t.Deep	74.95	P
Conqueror 1086 AD	69.95	
Conquest of t. New World	79.95	
Creatures	64.95	
Crow: City of Angles*	79.95	
Crusader 2: No regret	64.95	
Cyber Gladiators	69.95	
Cyber Judas	74.95	
Cyberia 2	59.95	
Cyberspeed Win95	74.95	
Daggerfall*	69.95	
Das Amt	39.95	
Das schwarze Auge 1	24.95	
Das schwarze Auge 2	24.95	
Das schwarze Auge 3	29.95	P
Daytona USA	74.95	
Deadline	34.95	
Deadlock	74.95	
Deadly Skies*	74.95	
Death Gate	69.95	
Death Rallye	49.95	
Deathdrome*	49.95	
Deathkeep AD&D	64.95	
Deathtrap Dungeon*	a.A.	
Demonworld*	84.95	
Der Planer + Data	19.95	
Der Planer 2	69.95	
Der Planer 2 Data*	24.95	N
Der Produzent	69.95	
Descent 2	69.95	
Descent 2 Mission Builder*	37.95	
Destiny*	69.95	
Destruction Derby 2	59.95	P

Titel	Preis	
Diablo	69.95	
Die Fugger 2	49.95	
Die gr. Schlacht: Ardennen	64.95	
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64.95	
Die gr. Schlacht: Waterloo*	64.95	
Die Hard Triology*	69.95	
Die Pandora Akte*	74.95	
Die Siedler	29.95	
Die Siedler 2	64.95	
Die Siedler 2 Mission	29.95	
Discworld 2*	74.95	
Down in the Dumps	69.95	
Dragon Lore 2*	64.95	N
Dragonheart*	64.96	
Dschungelbuch 3,5	44.95	
Dungeon Keeper*	69.95	
Earthsiege 2	79.95	
Earthworm Jim 2+1	64.95	
Earthworm Jim Win95	62.95	
Ecco the Dolphin	29.95	P
Effenbergers Fußballman.*	69.95	
Elisabeth 1	64.95	
Euro Stars '96	64.95	
Evidence*	69.95	
Evocation	69.95	
F 1 GP 2 dt.	79.95	P
F 1 GP 2 e.	69.95	
F 1 Manager 96	69.95	
F1 Racing*	79.95	
F 22 Lightning II	79.95	
Fantasy General	64.95	
Fast Attack	59.95	
FIFA Soccer 96	49.95	
FIFA Soccer 97	69.95	
Firefight	54.95	
Flottenmanöver Win95	74.95	
Flugsim's siehe Sonderfeld		
Flying Corps	79.95	
Formel 1*	74.95	
Fragile Allegiance	69.95	
FX Fighter Tubo*	64.95	
G-Nome*	69.95	
Gabriel Night 1	19.95	
Gabriel Night 2 dt.	64.95	
Games Cheats	27.95	
Gene Machine	69.95	
Gene Wars	74.95	
Golden Gate Killer	69.95	
Golf siehe Sonderfeld		
Grand Prix Manager	39.95	
Grand Prix Manager 2	74.95	
Grid Run*	59.95	
Guts 'n' Garters*	79.95	
Hardwar*	79.95	
Harpoon 2 Deluxe MM	69.95	
Hattrick Wins	64.95	
Heart of Darkness*	a.A.	
Heroes o Might&Magic	49.95	
Hexagon Kartell	64.95	
Hexen	49.95	
Hexen Mission Disk	29.95	
Hind	69.95	
Holiday Island	69.95	
Hugo 2	39.95	
Hugo 3	59.95	
Hugo 4	59.95	
Hunter hunted*	79.95	
Hyperblade*	79.95	
I have no mouth but I must*	69.95	
Imperium Galactica*	74.95	
Interstate '76*	79.95	
Iron & Blood*	69.95	
Iron Man / XO*	59.95	
Jagged Alliance 2*	69.95	
Jetfighter 3*	69.95	
Jewels of the Oracle	79.95	
King's Quest Collection 1-6	69.95	
Kingdom of Magic	69.95	
Klik & Play	39.95	
Krazy Ivan Win95*	74.95	
Lands of Lore 2*	84.95	
Leisure Suit Larry 7	79.95	
Lighthouse	79.95	
Lion - Löwensimulation*	54.95	
Lode Runner online*	79.95	
Lord of the Realm 2*	79.95	
Lucas Arts Class. Adventure	39.95	
M1 A2 Abrams*	84.95	
Mad TV 2*	69.95	
MAG	69.95	
Magic the Gathering*	79.95	
Martini Racing	24.95	
Marty 2*	59.95	

Lösungshefte ab DM 14,95

Titel	Preis	
Master of Orion	29.95	
Master of Orion 2*	74.95	
MAX*	69.95	P
MDK*	79.95	
Mechwarrior 2 dt.	69.95	
Mech 2 Data Disc	39.95	
Mechwarrior 2 + Data	49.95	P
Mechwarrior: Mercenaries	79.95	
Mega Race 2	54.95	
Metal Lords*	77.95	
Mission Critical	69.95	
Mission Force Cyberstorm	74.95	
Monopoly	54.95	
Monster Trucks+	69.95	N

Zusammen gekauft = gespart

Titel	Preis
C & C 1 + Data	89,95
DSA 1+2+3	79,95
Z+Director's Cut	79,95
Alfa Twin Box + 8-Knopf Pad	57,95

Titel	Preis	
Monty Python's Ritter d. Kok.	64.95	
Moto X	69.95	
Mummy	79.95	
Myst dt.	64.95	
Nascar Racing 2*	74.95	
NBA Jam Extreme*	72.95	
NBA Live 96	74.95	
NBA Live 97*	69.95	
Need for Speed Spec. Ed.	74.95	
Nemesis*	69.95	
Net Zone*	59.95	
Nihilist	64.95	
Normality	74.95	
NFL Quaterback 97	64.95	
NHL Hockey 96	74.95	
NHL Hockey 97	69.95	
NHL Open Ice*	69.95	
Night of the Monsters*	79.95	
Offensiv Fußballmanager je	49.95	
Olympic Games	64.95	
Olympic Gold*	49.95	
Olympic Soccer	64.95	
Orionburger	62.95	P
Othello	34.95	
Panic in the Parc*	74.95	
Panzer Dragoon*	69.95	
Panzer General 2	39.95	
PBA Bowling	49.95	
Petko*	64.95	
Phantasmagoria	77.95	
Phantasmagoria 2	**74,95**	
Pinball 97*	52.95	
Pinball Dreams Deluxe	69.95	
Pinball Illusions	56.95	
Pinball Wizard 2000	59.95	
Pirateninsel*	a.A.	
Pirates! Gold	34.95	
Pocahontas	79.95	
Pole Position	64.95	
Police Quest SWAT	69.95	
Power Play Hockey*	59.95	
Primal Rage	24.95	
Privateer 2: The Darkening	79.95	
Pro Pinball:The Web	49.95	
Project Paradise*	64.95	
Puppen, Perlen & Pistolen	69.95	
Putty Squad*	69.95	
Quest for Glory Collection	64.95	
Rally Racing 97	74.95	
Rama*	79.95	
RAN Compilation	39.95	
Raven Project*	57.95	
Rayman	34.95	
Realms of Haunting*	74.95	
Rebel Assault 2 kD.	79.95	
Rendezvous im Weltraum*	79.95	N
Renegade 2*	54.95	
Return Fire	64.95	
Riddle of Master Lu	69.95	
Ripper	74.95	
Risiko Win95	74.95	
Road Rash Win95	49.95	
Robotron X*	74.95	
Rückkehr nach Krondor*	a.A.	
Safecracker*	69.95	
San Franc. PD Homicide*	a.A.	
Sand Worriors	69.95	
Santa Fe Mysteries	64.95	
Schleichfahrt	69.95	
Scorched Planet	64.95	
SEGA Rallye*	69.95	
Sensible GO*	59.95	
Sensible World of Soccer	49.95	
Sensible W. of Soccer Update	24.95	
Shadoan*	79.95	
Shannara	69.95	
Shattered Steel	69.95	
Shellshock	69.95	
Sherlock Holmes	69.95	
Shine	69.95	
Shock Wave Win95*	69.95	
Silent Hunter	64.95	
Silent Steel	49.95	
Sim City 2000	79.95	
Sim Copter*	69.95	N
Sim Park*	74.95	
Sim Weihnachtspaket	64.95	
Simon 1+2 Special	49.95	
Sonic	49.95	
Soul Hunt*	59.95	
Soviet Strike*	79.95	
Space Hulk Win95	69.95	
Space Trader Win95*	59.95	
SPQR*	64.95	N
Star Control 3*	79.95	
Star Gate	44.95	
Star General Win95*	69.95	
Star Gladiator*	84.95	
Star Trek siehe Sonderfeld		
Star Wars Collection	49.95	
S.T.O.R.M.	64.95	
SU 27	64.95	
Super Bubsy Win95	74.95	
Super Motocross*	64.95	
Syndicate Wars	69.95	
Synergist*	69.95	
T-MEK*	69.95	
Terminator Sky Net	49.95	
Terror Trax*	34.95	
Terra Nova	69.95	
TFX 2000 Eurofighter+Data	79.95	
TFX EF 2000 Data	29.95	
TFX Super EF 2000 Win95*	84.95	
The Muppets inside	64.95	
Tie Fighter SVGA	69.95	
Timelapse*	69.95	
Tiny Troops*	64.95	
The Dig dt.	69.95	
The Mutation of J.B.*	64.95	
The Simpsons*	59.95	
Think-X*	37.95	
Time Commando	69.95	
Tomb Raider	69.95	
Toonstruck	69.95	
Total Control	42.95	
Total Distortion*	69.95	
Total Mania*	64.95	
Toystory*	84.95	
Trophy Bass Fishing 2 Win95	69.95	
Tunnel B1	79.95	
Twisted Metal Win95*	59.95	

Titel	Preis
Ultimat Mix*	64.95
Ultra Pinball 2*	a.A.
Urban Runner	59.95
US Navy Fighter 97 Win95*	79.95
Viking Conquest*	59.95
Virtua Fighter	59.95
Virtual Oktoberfest	39.95
War College (UMS3)	59.95
Warcraft 1	24.95
Warcraft 2	69.95
More War: 100 neue Levels	24.95
Warcraft 2 Data	24.95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79.95
Warhawk Win95*	59.95
Warwind	59.95
Werewolf vs. Comanche	69.95
Williams Arcade Greatest*	49.95
Wing Commander 4	54.95
Wipeout 97*	74.95
Wizardry Gold*	69.95
World Cup Compilation	59.95
Worms incl. Data	69.95
Worms Data: Reinforcem.	29.95
WWF in your House*	64.95
X-Men*	69.95
X-Wing vs. Tie Fighter*	a.A.
Yahtzee	37.95
Z	64.95
Z Director's Cut	19.95
Z + Z Director's Cut Bundle	79.95
Zombieville*	74.95
Zone Raiders*	64.95
ZPG*	67.95
Zork: Nemesis	74.95

Star Trek

Titel	Preis
Star Trek 25th anniversary	24.95
Star Trek 2	24.95
Star Trek JR enhanced	79.95
Deep Space 9	69.95
Next Gen. Final Unity dt.	39.95

Golf

Titel	Preis
Actua Golf	79.95
PGA Tour Golf 96	74.95
PGA Tour Scenery je	29.95
PGA Tour 486 Classic	29.95
Links LS	84.95
Links 386 + 2 Plätze	69.95
Platz Castle Pines	49.95
Platz Cog Hill	49.95
Platz Devil's Island	49.95
Platz Mauna Kea	49.95
Platz Pelican Hill*	49.95
Platz Pinehurst 2*	49.95
Platz Prairie Dune	49.95
Platz Riviera	49.95
Platz Troon North	49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Titel	Preis
Airbus 2 (Win95)*	69.95
Flight unlimited Win95	69.95
Flugsimulator 6.0 dt.	94.95
Flugsimulator 5.1 e	79.95
Flugsimulator 5.1 dt	89.95
FS FX upgrade	79.95
FS Designer Win*	69.95
FS Flight Adventures 1	59.95
FS Flight Shop	79.95
Final Approach	39.95
Moving Map 2.0	69.95
Navigator 6.0	44.95
Rescue Air 911	69.95
Schiratti Commander	59.95
Scenery & Object Design.	79.95
Aircraft Collections je (Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)	49.95
Szenerien:	
Europe 1	54.95
Europe 2	59.95
Mitte, nördl. Mittelgeb.	44.95
Nord-/Ostsee, HH	44.95
Rheinland, Ruhrgebiet	44.95
Frankfurt, Hessen	44.95
Berlin, Mitteldeutschl.	44.95
Süddeutschland	44.95
Südwestdeutschland	44.95
Multimedia München 2	49.95
Kanariische Inseln	59.95
Karibische Inseln*	44.95
Madrid	44.95

Sammelausgaben

Titel	Preis	
ACES Collector's Edit. — *Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers*	79.95	
funsoft Strategie Edition — *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux*	49.95	
funsoft Simulations Edition — *Air Havoc, Flight unlimited, Aegis*	49.95	
Game Box 50 Spiele — *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*	39.95	
Gigapack — *CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Deluxe, Rätsel des Meister Lu, Arcade America*	79.95	N
Gold Games - 15 CDs — *40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.*	39.95	
Lucas Arts Air Combat — *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*	39.95	
Made in Germany — *Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2*	24.95	
Megapack 5 — *Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged All.*	74.95	
Megapack 6 — *Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball*	79.95	
Power Pack 4 — *Fifa Soccer 96, Wipeout, Magic Carpet 2*	79.95	
Westwood Compilat. — *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*	69.95	

Multimedia

Titel	Preis
Auf dem Nil nach Ägypten — *Entdecke das Land der Pharaonen*	64,95
D Info 3.0 — *neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95*	29,95
Die Reise des Thomas Blauer Adler — *Die Geschichte eines Häuptlingssohnes, der im vorigen Jahrhundert von den Prärien seines Heimatstammes in die weit entfernte Schule der Weißen geht. 16 Jahre mit Zeitungsausschnitten, Photos und dem Tagebuch*	59,95
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs — *u.A. Wordstar f. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller*	39,95
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit — *Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen*	79,95
Lexikon des intern. Films — *Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos*	119,95
Ultra Pack 2 — *Chronik d. 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1*	79,95
Voodoo Lounge — *Die Stones in Multimedia*	49,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns

Titel	Preis
8 MB	69,95
16 MB	159,95

günstige Tagespreise erfragen!

Joysticks

Titel	Preis	
Notebook Joystick Karte — PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	149,95	
Alfa Dread Joypad — *8 Feuerknöpfe, davon 2 Turbo*	29,95	
Alfa Twin Box — *Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks*	29,95	
CH Products		
Flightstick	59.95	
Flightstick Pro	99.95	
F 16 Flight Stick	74.95	
F 16 Combat Stick	129.95	
F 16 Fighter Stick*	189.95	
Virtual Pilot	119.95	
Virtual Pilot Pro	169.95	
Throttle	129.95	
Throttle Pro	169.95	
Pedals+Nascar Rac. light.	99.95	
Pedals Pro	169.95	
Gravis		
Gamepad	34.95	P
Gamepad Pro	49.95	
Analog	34.95	
Analog Pro	44.95	
Blackhawk	49.95	
Thunderbird	79.95	
Firebird 2	129.95	
Grip + 2 Game Pads	149.95	
Logitech		
Thunderpad	29.95	
WingMan light	44.95	
WingMan extreme	79.95	
Warrior	119.95	
Microsoft		
Sidewinder Gamepad	69.95	
Sidewinder Pro	84.95	
Sidewinder Pro+Fury	109.95	
Thrustmaster		
TM Formula T1 Lenkrad	159.95	
TM Formula T2 Lenkrad	219.95	

Soundkarten

Titel	Preis
Ultrasound ACE	169.95
Ultras. Plug&Play	229.95
SB 16 VE IDE Plug&	159.95
SB 32 Plug&Play	219.95
Yam. Wavetable Upgrade	199.95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Marktgäßle 8



Kempten:
In der Brandstatt 6



Tunnel B1 • Action

NEONLICHT

Es tut sich weiter was in der deutschen Programmierer- und Entwickler-Szene. Nach den erfreulichen Ansätzen von Blue Byte, Ascaron und Magic Bytes kann nun auch Neon mit einem technisch eindrucksvollen Spiel von sich reden machen.

Entwickelt wurde Tunnel B1 primär für Sonys PlayStation und liegt nun als PC-Konvertierung vor. Dem Actionspielprinzip ist seine Konsolen-Herkunft auch nicht abzusprechen. Gerettet werden muß wieder einmal die Welt. Diesmal scheint ein Wahnsinniger im Besitz der ultimativen Waffe zu sein, deren Zündung verhindert werden muß. Zu diesem Zweck sitzt der Spieler in einem Hoover-Fahrzeug, dem B1. Im Laufe des Spiels kann der B1 mit zwölf Waffen hochgerüstet werden, deren Eroberung meist am Ende eines Levels gelingt und die quasi als Lohn fortan zur Verfügung stehen. Der Weg zu allem Übel führt durch ein sich immer weiter verzweigendes, spärlich beleuchtetes Tunnelsystem, das von Sicherungsstellungen, waffenstrotzenden Gleitfahrzeugen, Hubschraubern und Panzern bewacht wird. Verstreut finden sich Container, die Munition, Energie und Extras bereithalten. Auf Tastendruck öffnet sich eine Automap, die besonders in den hohen Levels gute Dienste leistet.



Die statischen Screenshots lassen die Brillanz der 16Bit-Lichteffekte nur erahnen.

16Bit-Lichteffekte

Wenn auch das Spielprinzip mit etlichen anderen Genre-Vertretern austauschbar erscheint, so ist doch die technische Umsetzung einzigartig. Insbesondere die Lichteffekte bei Explosionen, Laternen und Waffenfeuer sind atemberaubend und beleuchten die dunkle Szenerie in fast schon gespenstischer Weise. Das hat natürlich auch seinen Preis. Gerade weil kaum Clipping-Fehler auftreten, beim Heranzoomen die Strukturen nicht zu Pixelhaufen verkommen und es sich um 16 Bit Farbtiefe handelt, bremst die SVGA-Engine auch den schnellsten Rechner aus. Für die Soundeffekte und die Hintergrundmusik zeichnet Altmeister Chris Hülsbeck verantwortlich, und entsprechend angenehm klingt es auch aus den Lautsprechern. Die Steuerung des Gleiters ist zwar träge und gewöhnungsbedürftig, aber nach einiger Übung lassen sich die Tunnel schwebenderweise exakt durchsteuern. Was allerdings auffällt, ist, daß es kein Fadenkreuz oder Visier zur Zielaufnahme gibt. Dies liegt zwar exakt in der Mitte des Bildschirms, die Kimme kann aber nur exakt ins Korn gebracht werden, wenn auf die eigenen Einschüsse geachtet wird.

Christian Müller



Ein gegnerisches Gleitfahrzeug macht die Raketen feuerbereit.



In Containern befinden sich Munition, Energie und Bonusgegenstände.

KOMMENTAR

» Dieses spektakuläre Feuerwerk aus Licht und Sound ist ein reinrassiges Actionspiel, in dem nicht lange gefackelt und nachgedacht wird. Zwar zwingt die SVGA-Grafik auch den schnellsten Rechner bei voller Detailstufe und viel Action in die Knie, dennoch bietet Neon die bisher schönsten Lichteffekte. Für die Langzeitmotivation allerdings sind sich die Aufgaben in den einzelnen Levels zu ähnlich, und der sich ständig wiederholende Spielablauf läßt das Spiel etwas langatmig erscheinen. «

Mindestens:	Pentium 75, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	kein Multiplayer-Modus		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	95 MB / 1 MB
Hersteller:	Neon/Ocean	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik: 85%	Sound: 80%	Genre:	Simulation

76%

Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» *Klasse Lichteffekte, aber gleichförmiger Spielablauf* «

Sim Copter • Flugsimulation

STADTPILOT

Daß die Maxis-Leute mit ihrer Sim-Reihe nahzu alles auf dieser Welt am PC nachbilden können, ist spätestens seit dem Wolkenkratzer-Spiel klar. Mit Sim Copter werden jetzt aber sogar die eigenen Simulationen simuliert.



Im Hangar werden die Geschäfte abgewickelt: Neun verschiedende Helikopter kann man im Verlauf des Spiels akquirieren.



Über das rechts am Monitor befindliche Menü werden die Ausrüstungsgegenstände gesteuert. Hier wird gerade ein Wasserlöschtank auf offener See aufgefüllt.

Zumindest ein kleiner Teil davon. Die Rede ist von den Hubschraubern, die schon im Klassiker Sim City jeden tüchtigen Bürgermeister mit immer neuen Problem-Hinweisen und Havarie-Meldungen auf Trab hielten. Dreh- und Angelpunkt von SimCopter ist ein kleines Unternehmen, das die Hubschrauber-Einsätze durchführt. Als wirtschaftender Pilot übernehmen Sie während des Fluges per Funk Aufträge der Stadtverwaltung. Sie kümmern sich um Krankentransporte, Feuerlösch-Einsätze, Verkehrsprobleme und Verbrecherjagden oder widmen sich gar der Eindämmung von ausufernden Demonstrationen. Außerdem nehmen die Sims, so heißen die Bewohner der Städte, Ihre Dienste als Flugtaxi gerne in Anspruch. Mit steigendem Bankkonto kann sich dann der Ein-Mann-Betrieb eine bessere Ausrüstung, z. B. Löschkanonen, Rettungsleinen oder Tränengas, und vor allem modernere Helikopter zulegen. Der Kreis schließt sich.

Grafik- und Rechen-Künstler

Grundsätzlich beginnt der Spieler seine Karierre mit einem mickrigen Mini-Copter, dessen Stützpunkt ein Hangar inmitten des Stadtgebietes ist. Vorgefertigte Sim City 2000-Städte dienen als Szenarien, in denen eine unterschiedliche Anzahl an Aufgaben erfüllt werden muß. Gesteuert wird das Fluggerät dabei aus der Sicht von hinten. Bei besonders heiklen Manövern in den Stadtschluchten kann aber auch in eine Cockpit- oder Vogelperspektive umgeschaltet werden. Durch die geringe Abwechslung in den Aufgaben hat man den Dreh aber zu schnell heraus und mit bestem Equipment rollt der Rubel nur so. Das eigentlich Besondere an Sim-Copter aber ist die Grafik-Engine, die die Spielstände Ihrer alten SimCity 2000-Städte für den Helikopter-Durchflug und den Einsatz vor Ort in dreidimensionale Stadt-Landschaften umzurechnen vermag. So entsteht ein Stadtbild, das in den Grundzügen noch den SimCity-Look trägt, aber in Echtzeit mit detaillierten Texturen berechnet wird. Ein tolles Schauspiel für Fans.

Christian Müller

KOMMENTAR

» Ein seltsames Spiel. SimCopter verfügt über mehr Action- und Wirtschafts- als Simulationsanteile. Als Stand Alone-Spiel kann SimCopter ebenfalls nicht recht überzeugen, obwohl die technische Idee und Umsetzung durchaus spektakulär sind. Doch die sich auf Dauer wiederholenden Einsätze langweilen nach einiger Zeit. Echte Motivation entfaltet sich lediglich mit den vom Spieler selbst liebevoll aufgebauten SimCity 2000-Städten. Die kennt man aus dem EffEff und kann sie nun aus einem ganz anderen Blickwinkel kennenlernen und weiter pflegen. Und damit müßte das neuen Maxis-Spiel eigentlich „SimSimCityCopter" heißen und empfiehlt sich nur für SimCity 2000-Eigentümer. Aber wer hat das nicht zu Hause stehen. «

CHEATS AUF SEITE 151

Mindestens:	Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	deutsch	CD/HD:	564 MB / 35 MB
Hersteller:	Maxis	Preis:	ca. DM 90,-
Grafik: 79%	Sound: 75%	Genre:	Flugsimulation

70%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Nur für SimCity 2000-Besitzer sinnvolles Add-On** «

Gex

KLEBEN GEBLIEBEN

Geckos sind eine besonders anpassungsfähige Reptilienart. Mit einem faszinierenden Schuppenkleid versehen, flitzen sie durch ihre Welt und und können dank ihrer Saugzehen auch glatte Flächen erklimmen. Mit ihrer blitzschnellen Klebezunge sind sie der perfekte Jäger.



In Kung Fuville warten neben Taucheinlagen in algengrünen Gewässern auch garstige Samurai mit magischen Kräften.



Mit den erbeuteten Fernbedienungen kann sich Gex den Zugang zu neuen Programmen (Levels) verschaffen, die auf Fernsehern in der jeweiligen Levelkarte verstreut sind.

Daß sich Microsoft gerade einen solch ungewöhnlichen Protagonisten für sein erstes Jump & Run-Spiel ausgesucht hat, kommt nicht von ungefähr. Schon vor zwei Jahren sorgte das fidele Kerlchen auf der damals nahezu revolutionären Spiele-Konsole 3DO für einiges Aufsehen. Erstmals wurde ein gerendertes Spieler-Bitmap im Genre eingesetzt. Heutzutage ist das nichts Besonderes mehr, und auch im Verlauf des zungenschnalzenden und schwanzschlagenden Abenteuers zeigen sich trotz der gelungenen Win95-Einbindung einige Altersschwächen. Die Story ist dabei wie so oft nur Mittel zum Zweck. Gex wird während eines faulen Fernseh-Nachmittags urplötzlich von Rez, dem Vorsitzenden der Medien-Dimension, mitten in deren neuen Fernseh-Kanal gebeamt, der seine Zuschauer mit Billig-Serien und B-Movies quält. Gex muß in entsprechenden Kulissen immer neue TV-Fernbedienungen finden und sich bis zu seiner Befreiung durch das gesamte Programm zappen.

Oben, unten und seitlich

Das seitlich scrollende Jump & Run-Spiel führt den sympathischen Gecko durch insgesamt fünf TV-Welten, die sich in mehrere Levels unterteilen. Wichtigstes Utensil sind seine schnalzende Klebezunge, mit der Gex Bonusgegenstände einsammeln kann, und sein Echsenschwanz, der auf verschiedene Art und Weise die zahlreichen Gegner in ihre Schranken verweisen kann. Mit seinen Saugfüßen kann Gex auch senkrechte Wände entlanglaufen oder kopfüber an der Decke klebend Gefahren einfach umgehen. Verstreute Icons lassen das Reptil höher springen oder schneller laufen. Unterwegs müssen auch kleine, goldene Mücken mit der Zunge aufgesammelt werden, die Extraleben spendieren können.

Christian Müller



Die 3. Dimension spielt sich nur im Kopf ab, da Gex zwar an Wänden und Decken laufen kann, aber sich nicht die Ansicht der Szenerie ändert, sondern nur das gerenderte Gecko-Bitmap.



Mittels Klebezunge sammelt Gex Power-Ups und goldene Insekten ein, die bei Erreichen der 100-Marke ein neues Leben wert sind.



KOMMENTAR

» Gex ist ein durchaus solides Jump & Run-Spiel, das aufgrund der ungewöhnlichen Spielfigur mit einigen netten Eigenheiten aufwarten kann. Dennoch ist dem Reptilienwesen sein zweijähriger Geburtstag deutlich anzumerken. Mit linearem Levelaufbau, einfallslosem Gegnerverhalten und wenig Abwechslung hat es Microsofts Jump & Run-Debüt gegen hochkarätige Genre-Konkurrenz wie Earthworm Jim sichtlich schwer. «

Mindestens:	Pentium 75, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Multiplayer:	keine Multiplayeroption

Handbuch:	englisch	Technik:	SVGA/SB
Sprache:	englisch	CD/HD:	150 MB/2 MB
Hersteller:	Microsoft	Preis:	ca. DM 80,-

Grafik: 70% Sound: 66% Genre: Action

63%

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Witziger Jump & Run-Held ohne spielerisches Charisma* «

WWF IN YOUR HOUSE

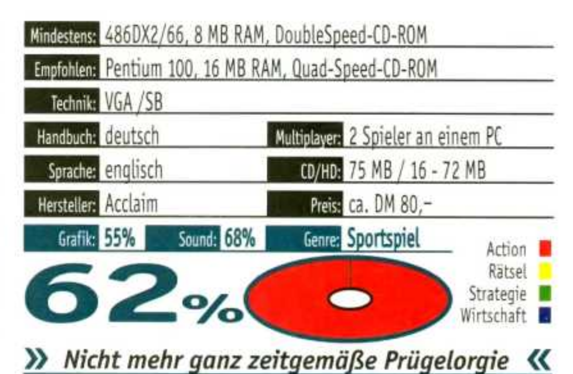
Joystick-Athleten kommen durch Acclaim erneut in den Genuß „echten" Profi-Catchens. Gleich zehn WWF-Cracks dürfen Sie in In Your House durch den Ring schleudern.



Gegen Vaders Feuerhände ist Ahmed machtlos. Acclaims Profi-Klopper hören zumindest jederzeit auf Ihre Joystick-Kommandos.

Das Spielprinzip des Vorgängers blieb unverändert. Suchen Sie sich unter den Undertakers, Vaders oder Heartbreak Kids dieser Welt Ihr geeignetes Prügel-Monster aus, und versuchen Sie dann innerhalb mehrerer Meisterrunden, die sich Ihnen in den Weg stellenden Kampf-Kolosse einen nach dem anderen zu eliminieren. Als Belohnung winkt eine kleine Videosequenz aus dem realen WWF-Geschehen. Zu zweit an einem Computer können Sie auch gleich gegen zwei Heroen antreten oder sich gegenseitig die Birne weichklopfen. Jeder Charakter bekam von Acclaim über 20 verschiedene Moves verpaßt - auch mit einem Vier-Button-Joypad nicht immer einfach zu aktivieren. Leider präsentiert sich das Gebolze durchweg in ziemlich pixeliger VGA-Auflösung, der rockige Soundtrack unterstützt jedoch die schweißtriefende Atmosphäre ganz gut. Nichts Herausragendes also, aber für Prügelfans vielleicht einen längeren Blick wert.

Christian Bigge



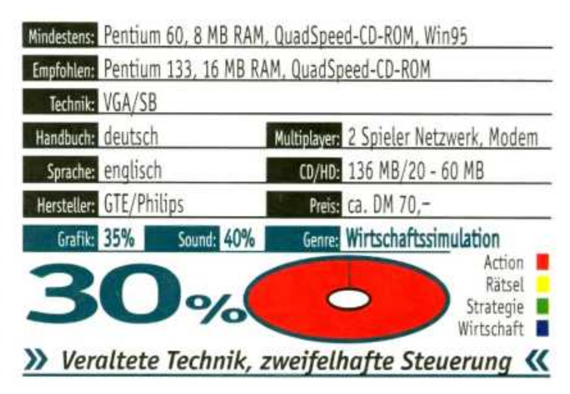
FX FIGHTER TURBO

Im Sommer 1995 überaschte der damalige Branchen-Neuling Philips Media mit einem Prügelspiel. FX Fighter war neben Epics One Must Fall das erste dreidimensionale Kampfspiel mit Polygon-Charakteren. Die nun vorliegende Turbo-Fassung wurde mittels DirectX für Windows 95-Anwender optimiert. Ein mächtiger Droidenkrieger läßt die besten Kämpfer aller Planeten für einen hohen Preis gegeneinander antreten: Die Heimatplaneten des Siegers bleiben von der Zerstörung verschont. Elf Kämpfer und Arenen fordern zum Zweikampf gegen Computer oder via Modem und Netzwerk heraus. Zahlreiche Special Moves und Combos müssen erlernt werden, um gegen die wild schlagenden Gegner bestehen zu können. Außer der 32Bit-Einbindung hat sich jedoch nicht allzuviel verändert, und FX Fighter in der renovierten Version muß sich moderneren Spielen wie Sierras Cyber Gladiators und vor allem Segas Virtua Fighter gegenüber klar geschlagen geben. Neben der pixligen VGA-Grafik, die nicht einmal entsprechend flüssig wiedergegeben wird, stört in erster Linie die oft nicht nachvollziehbare Steuerung, die eine richtige Reaktion auf Angriffe oft zum Glücksspiel werden läßt.



Trotz der Windows 95-Renovierung ist FX Fighter Turbo deutlich anzumerken, daß die Grafik- und KI-Routinen schon vor fast zwei Jahren entwickelt wurden.

Christian Müller



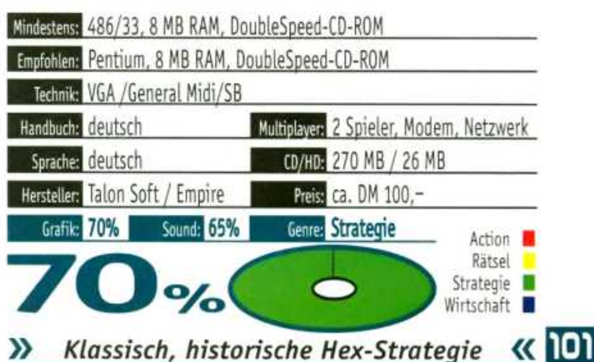
DIE GROSSE SCHLACHT VON WATERLOO



Die Schlacht bei Waterloo war nur einer von vielen Kriegsschauplätzen in jener Zeit. In sämtlichen Szenarien muß die Armee nicht erst langwierig in Stellung gebracht werden, sondern kann sofort mit dem hoffentlich wohlüberlegten Angriff beginnen.

Für Europäer ist dieser Teil der Serie auf alle Fälle geschichtlich schon etwas interessanter als der amerikanische Bürgerkrieg. Nachdem Napoleons Truppen extreme Verluste im Rußlandfeldzug hinnehmen mußten, wurde Bonaparte verbannt. Das anschließende Chaos und Machtvakuum ermöglichten ihm aber eine baldige Rückkehr aus dem Exil an die Spitze der französischen Heere. Kurzerhand erklärten Preußen und England Napoleon den Krieg. Spieltechnisch hat sich relativ wenig verändert. Nach wie vor werden alle entscheidenden Faktoren akribisch berücksichtigt, um möglichst realitätsnah zu bleiben. Dementsprechend ist das Spiel komplex, aber durch die einfache Benutzerführung gut spielbar. Übersichtliche SVGA-Grafik, ansprechende Sounds und kleinere Videos machen Die Große Schlacht um Waterloo für Strategiefreaks und Liebhaber historischer Schlachten empfehlenswert.

Alexander Geltenpoth



ROTE AMEISEN VERNICHTET



Ihr Auftrag: Befreien Sie besetzte Länder. Begeben Sie sich auf ein ungewisses Abenteuer. Führen Sie interaktive Schlachten, an Land und auf hoher See.

Zeigen Sie es Ihrem Gegner, wie es schon Napoleon tat. Um diesen Auftrag zu erfüllen, wird Ihnen einiges abverlangt. Dennoch, riskieren Sie´s!

SPIELERFORUM

GESUCHT!
DER COMMAND & CONQUER 2 - STRATEGE

Szenarios auf der CD-ROM

Neue Multiplayer-Szenarien zu Alarmstufe Rot finden Sie jeden Monat auf unserer Cover-CD-ROM!

DER PREIS

Wer am Ende des Wettbewerbs die höchste Wertung für sich beanspruchen kann, erhält als Gewinn DAS GROSSE VIRGIN SPIELE-ABO! Ein Jahr lang bekommen Sie jeden Monat eines der exzellenten PC-Spiele des Hamburger Publishers frei Haus. Viel Spaß beim Aufbau Ihres Imperiums!



Westwood hat es mit Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot erneut geschafft, einen Volltreffer zu landen. Grund genug für uns, einmal nachzuhaken, wie gut Sie wirklich sind. PC Action sucht in Zusammenarbeit mit Westwood und Virgin die besten C&C2 - Spieler Deutschlands. Also ran an die Mäuse und fleißig Gold gesammelt, denn am Ende kann es nur EINEN geben!



Durch die verschiedenen Einheitentypen weisen sowohl die Sowjets als auch die Alliierten in Alarmstufe Rot ihre Vor- und Nachteile auf. Die Stärke der Alliierten liegt eindeutig bei den Seestreitkräften. Mit dem Gap-Generator besitzen Sie außerdem hervorragende Tarneigenschaften. Haben Sie schon einmal versucht, einen Kreuzer mit Hilfe der Chronosphere direkt in den Teich vor der Basis Ihres Gegners zu beamen? Die Stärke der Sowjets liegt in der Luft. Kaum etwas ist einem gut ausgebauten MIG-Geschwader über längere Zeit gewachsen. Außerdem verfügen die Russen mit dem Mammut-Panzer in Kombination mit V2-Raketen über die perfekte Erstschlag-Waffe zu Land. Aufgrund der verschiedenen Eigenschaften und der unterschiedlichen Spielanforderungen, die sich daraus ergeben, haben wir uns für einen Spielmodus entschieden, der Ihre Fähigkeiten im Umgang mit beiden Seiten überprüft.

Der Spiel-Modus

Sie können uns beweisen, daß Sie zu den besten C&C-Strategen Deutschlands gehören. Dazu müssen Sie die jeweils letzten Levels der Alliierten und Sowjets, also die beiden 14. Missionen, durchspielen und kurz vor der Zerstörung der letzten Einheit des Gegners abspeichern, damit wir Ihre Vorgehensweise nachvollziehen können. Bitte schreiben Sie schließlich Ihre beiden Punktewertungen, die für die Bewältigung der Levels vom Programm vergeben werden, gut lesbar zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf das Etikett einer Diskette. Kopieren Sie nun Ihre Spielstände von Ihrer Festplatte auf diese Diskette und senden Sie diese an die in den nebenstehenden Teilnahmebedingungen angegebene Verlags-Adresse.





Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß wird von uns einen Monat vor Ende des Wettbewerb-Zeitraumes auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können grundsätzlich nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Senden Sie bitte Ihre Disketten an den:

COMPUTEC VERLAG
Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - C&C 2
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg



DIE FORMEL 1 WELTMEISTERSCHAFT



SPIELERFORUM

PC Action ruft zusammen mit MicroProse zur großen Formel 1-Fahrer-Weltmeisterschaft auf. Wir suchen den besten Rennfahrer aller Strecken der Edel-Simulation F1 Grand Prix 2. Zu gewinnen gibt es einen Super-Preis.

Der Spiel-Modus

Diesmal müssen Sie uns von jeder Strecke eine heiße Runde aus dem Qualifying oder Rennen zusenden, der Schwierigkeitsgrad ist egal. Um Betrügereien von vornherein auszuschließen, müssen Sie Ihr Setup, mit dem Sie Ihre schnelle Runde gefahren haben, ebenfalls auf dieser Diskette abspeichern. Wir registrieren alle eingehenden Rundenzeiten für jede der 16 Strecken und verteilen für die besten Zeiten WM-Punkte, wie Sie es von der Formel 1 gewohnt sind, d. h. der erste erhält 10 Punkte, der zweite 6, dann 4 usw.. Weltmeister wird am Ende derjenige, der auf allen Strecken die meisten Punkte sammeln konnte. Bei Gleichstand entscheidet das Los. In die Wertung fließt jeder ein, der mindestens zwei Ergebnisse eingesandt hat. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erteilen Sie uns die Genehmigung, Ihre Setups auf der Cover-CD-ROM veröffentlichen zu dürfen.

Ganz wichtig:

Aus organisatorischen Gründen müssen wir Sie bitten, für jede einzelne Strecke eine eigene Diskette einzuschicken. Folgende Angaben und Inhalte müssen uns vorliegen, damit Ihre Teilnahme am Wettbewerb gesichert ist:

Auf der Diskette:

1. eine heiße Runde für eine Strecke
2. das Setup, mit dem Sie diese Runde gefahren sind

Auf dem Diskettenaufkleber:

1. Ihre komplette Anschrift
2. der Name der Strecke, zu welcher Sie eine heiße Runde einsenden
3. Ihre genaue erzielte Zeit

Im Kasten Teilnahmebedingungen finden Sie noch einmal alle wichtigen Informationen und die Zusendeanschrift aufgeführt. Das Stichwort für diesen Wettbewerb lautet F1-Weltmeisterschaft. Und jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß mit F1 Grand Prix 2 und viele schnelle Runden!

DER PREIS

MICROPROSE

Der gekürte Weltmeister erhält
DAS GROSSE MICROPROSE SPIELE-ABO!
Ein Jahr lang bekommen Sie alle PC-Spiele des Gütersloher Publishers frei Haus. Die Wettbewerbszeit beläuft sich auf mindestens fünf Monate, so daß Sie genügend Zeit zur Verfügung haben, um auf jeder Strecke eine exzellente Zeit hinzulegen.

RENNERGEBNISSE

Brasilien, Interlagos

1. Andreas Steins, München	1:14.833
2. Murat Günay, Röthenbach	1:14.851
3. Juergen Motzel, Berlin	1:15.005
4. Oliver Gleß, Köln	1:15.250
5. Michael Hoffmann, Meine	1:15.824
6. Norbert Gleß, Köln	1:15.933

Pacific, Aida

1. Oliver Gleß, Köln	1:11.278
2. Daniel Behrensen, Handeloh	1:11.532
3. Norbert Gleß, Köln	1:11.916
4. Andreas Moritz, Berlin	1:12.284
5. Filipp Balaouras, Herne	1:13.907

San Marino, Imola

1. Norbert Gleß, Köln	1:19.075
2. Gregoire Diehl, Bad Pyrmont	1:19.193
3. Udo Dankesreiter, Gundelf.	1:19.899
4. Oliver Gleß, Köln	1:19.951
5. Andreas Moritz, Berlin	1:21.416
6. Filipp Balaouras, Herne	1:22.780

Monaco

1. Norbert Gleß, Köln	1:16.682
2. Michael Wodzinski, Ratingen	1:17.395
3. Andreas Moritz, Berlin	1:17.681
4. Oliver Gleß, Köln	1:17.723
5. Christian Skuppe, Tettnang	1:17.872
5. Michael Gantner, Kreuztal	1:17.872

Spanien, Barcelona

1. Oliver Gleß, Köln	1:20.951
2. Norbert Gleß, Köln	1:21.410
3. Daniel Behrensen, Handeloh	1:23.585
4. Filipp Balaouras, Herne	1:23.628

Kanada, Gilles Villeneuve

1. Olaf Sydow, Berlin	1:20.917
2. Oliver Gleß, Köln	1:21.128
3. Achim Recker, Ibbenbüren	1:21.339
4. Norbert Gleß, Köln	1:21.365
5. Werner Rausch, Hollenbach	1:21.668
6. Martin Diehl, Schrecksbach	1:21.723

Frankreich, Magny Cours

1. Oliver Gleß, Köln	1:15.966
2. Michael Gantner, Kreuztal	1:16.075
3. Achim Recker, Ibbenbüren	1:16.867
4. Norbert Gleß, Köln	1:16.888
5. Daniel Behrensen, Handeloh	1:17.549
6. Filipp Balaouras, Herne	1:18.490

England, Silverstone

1. Michael Gantner, Kreuztal	1:24.630
2. Norbert Gleß, Köln	1:26.137
3. Filipp Balaouras, Herne	1:26.431
4. Oliver Gleß, Köln	1:26.652

Deutschland, Hockenheim

1. Gregoire Diehl, Bad Pymont	1:41.653
2. Michael Gantner, Kreuztal	1:42.004
3. Achim Recker, Ibbenbüren	1:42.211
4. Christoph Dürselen, Willich	1:42.251
5. Olaf Sydow, Berlin	1:42.258
6. Christian Reisler, Undeloh	1:42.404

Ungarn, Hungaroring

1. Norbert Gleß, Köln	1:19.658
2. Oliver Gleß, Köln	1:20.524

Belgien, Spa

1. Michael Gantner, Kreuztal	1:51.958
2. Werner Rausch, Hollenbach	1:52.075
3. Oliver Gleß, Köln	1:52.299
4. Norbert Gleß, Köln	1:52.314
5. Daniel Behrensen, Handeloh	1:54.553
6. Thomas Mikolajczyk, Eching	1:54.697

Italien, Monza

1. Axel Mücher, Gummersbach	1:21.733
2. Michael Gantner, Kreuztal	1:21.985
3. Murat Günay, Röthenbach	1:22.084
4. Thomas Schmidt, Herten	1:22.094
5. Daniel Behrensen, Handeloh	1:22.097
6. Uwe Schang, Schöneck	1:22.102

Portugal, Estoril

1. Oliver Gleß, Köln	1:20.014
2. Christoph Dürselen, Willich	1:20.513
3. Michael Gantner, Kreuztal	1:20.934
4. Norbert Gleß, Köln	1:21.261
5. Bastian Rühl, Heusenstamm	1:26.070

Europa, Jerez

1. Michael Gantner, Kreuztal	1:22.746
2. Oliver Gleß, Köln	1:23.247
3. Norbert Gleß, Köln	1:23.553

Japan, Suzuka

1. Oliver Gleß, Köln	1:35.527
2. Guido Rademacher, Aachen	1:35.584
3. Andreas Steins, München	1:35.757
4. Michael Wodzinski, Ratingen	1:35.819
5. Norbert Gleß, Köln	1.36.177
6. Christophe Gless, Bischwiller	1:36.571

Adelaide, Australien

1. Oliver Gleß, Köln	1:14.663
2. Michael Gantner, Kreuztal	1:14.692
3. Norbert Gleß, Köln	1:15.017
4. Werner Rausch, Hollenbach	1:15.580
5. Christophe Gless, Bischwiller	1:15.926
6. Daniel Behrensen, Handeloh	1:16.935

ZWISCHENSTAND

1. Oliver Gleß, Köln	94 Punkte
2. Norbert Gleß, Köln	69 Punkte
3. Michael Gantner, Kreuztal	59 Punkte
4. Daniel Behrensen, Handeloh	17 Punkte

Szenarios auf der CD-ROM

Auf der CD finden Sie die Setups zu den eingesandten Streckenposten

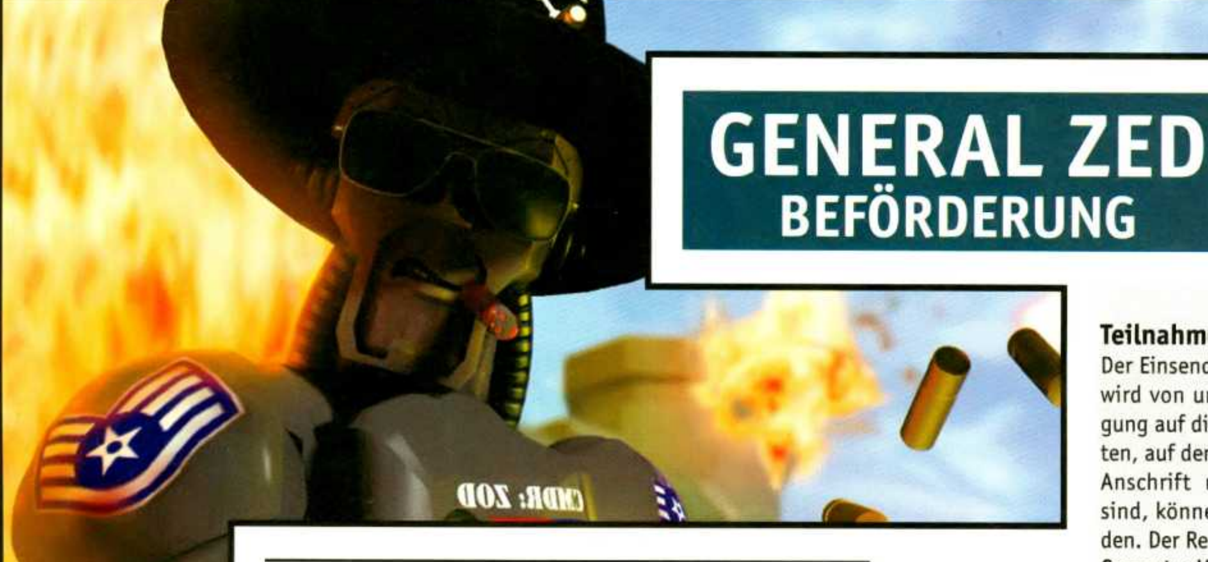


Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag • Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - F1GP2
Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

SPIELERFORUM



GENERAL ZED
BEFÖRDERUNG

Levels auf der CD-ROM
Auf unserer Cover-CD-ROM finden Sie in der Spiele-Tools-Rubrik jeden Monat neue Levels zu Z!

Sie haben die Strategie-KI der Bitmap Brothers mehrfach besiegt? Commander Zod halten Sie für Ihren besten Kumpel? Okay, dann versuchen Sie doch einmal, unsere Savegames auf der Cover-CD-ROM zu lösen. Wir suchen nämlich Deutschlands beste Z-Feldherren und werden in Kürze zusammen mit Warner Interactive den deutschen General Zed küren.

DER PREIS

The BITMAP BROTHERS

WARNER INTERACTIVE

Wer am Ende des Wettbewerbs die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, wird von uns offiziell zum General Zed gekürt und erhält exklusiv
DAS GROSSE WARNER INTERACTIVE SPIELE-ABO!
Als General Zed steht dem Sieger ein Jahr lang jedes neue Spiel aus der Warner-Kollektion zu. Jetzt wünschen wir nur noch ein scharfes Auge und eine schnelle Maus!

IN EIGENER SACHE

Jeder Spielstand wird von uns geprüft und geladen. Gepatchte Spielstände führen dabei generell zum Absturz. Versuchen Sie es also erst gar nicht und spielen Sie so ehrlich wie die Teilnehmer in unserer Top-Liste. Danke!

Der Spiel-Modus

Im Bereich Spieleforum der Cover-CD-ROM (Menüpunkt 4) finden Sie zwei Savegames zur deutschen Version von Z. Folgen Sie dort den Anweisungen auf dem Bildschirm, um sie in das Installationsverzeichnis von Z zu installieren. Danach können Sie beide Levels über die Option „Spiel laden" starten. Der Level für unseren Wettbewerb findet sich auf Speicherposition 9 und heißt „PC Action 1". Den anderen gibt´s als Bonus dazu. Die Aufgabenstellung zur Teilnahme am Wettbewerb ist wie folgt:

- Laden Sie das Savegame mit dem Namen PC Action 1 (Position 9).
- Spielen Sie den Level bis zum Ende (natürlich so verlustarm und schnell wie möglich).
- Kurz bevor das gegenerische Fort in Flammen aufgeht, speichern Sie ab.
- Spielen Sie den Level zu Ende und notieren Sie sich die Zeit und die Anzahl Ihrer Verluste.
- Kopieren Sie das Savegame aus dem Z-Verzeichnis (Save?.z) auf eine Diskette.
- Beschriften Sie den Diskettenaufkleber mit Kennwort, Namen, Anschrift und Ihrer genauen Zeit sowie der Verluste und senden Sie die Diskette an die Adresse im Kasten Teilnahmebedingungen.

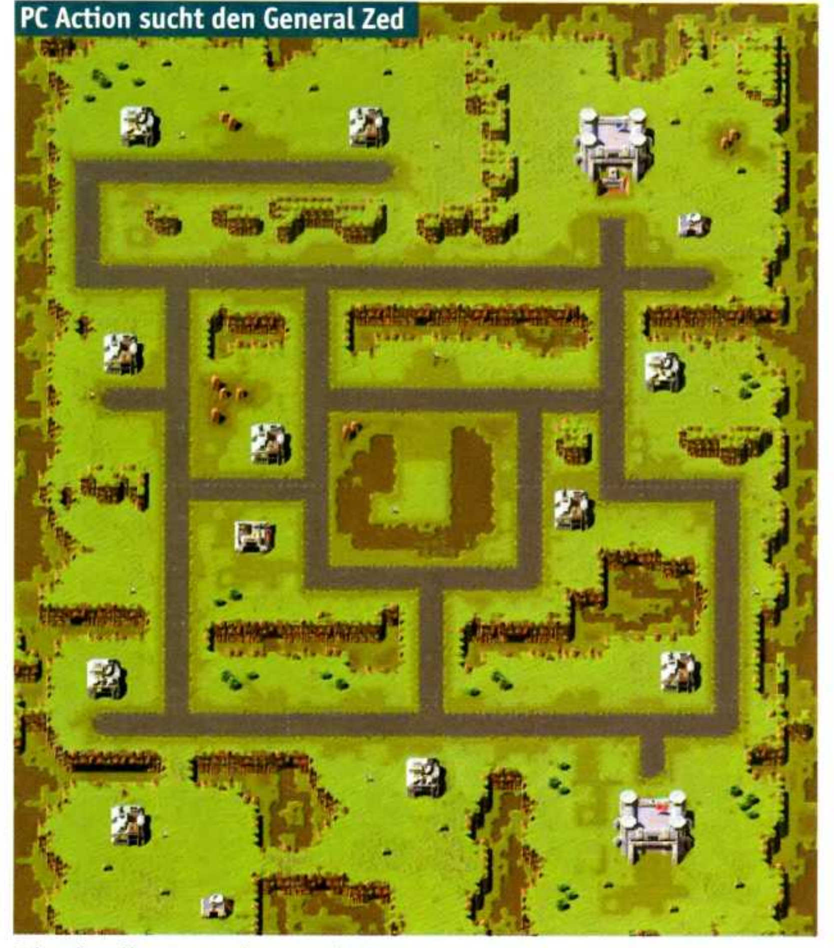
Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Computec Verlag • Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - General Zed
Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

BISHERIGE ERGEBNISSE

	Name	Zeit	Verluste
1.	Sascha Szala, Bad Salzuflen	3:28	5
2.	Thomas Rustemeier, Marl	4:03	3
3.	Axel Albietz, Endingen	4:07	5
4.	Robert Nittel, Görlitz	4:28	5
5.	Florian Mederer, Schwabach	4:38	7
6.	Mike Grobosch, Wittenberg	4:39	8
7.	Siegbert Kaiber, Albstadt	5:25	0
8.	Harald Eßler, Düren	5:28	8
9.	Peter Fischer, Kaufbeuen	5:29	0
10.	Bernd Laumann, Frankfurt	5:29	4

PC Action sucht den General Zed



Dies ist die Karte des Levels für unseren General Zed-Wettbewerb. Wer hier mit der besten Punktezahl ins gegnerische Fort marschiert, kann ganz groß absahnen.

DER WARCRAFT 2
POWER-LEVEL





DER PREIS

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE
BLIZZARD ENTERTAINMENT

Wer am Ende des Wettbewerbs die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann, erhält exklusiv
DAS GROSSE BOMICO SPIELE-ABO!
Ein Jahr lang bekommt der Sieger jeden Monat ein aktuelles PC-Spiel aus der Bomico-Kollektion. Jetzt wünschen wir Ihnen viel Spaß beim Erkunden!

Nachschub für Warcraft 2! Auf unserer Cover CD-ROM finden Sie im Verzeichnis Spielerforum das Szenario „PCACTION.PUD", das Sie in Ihr Warcraft 2-Verzeichnis kopieren können. Dieses Szenario wurde eigens von unserem Strategie-Experten Uwe Symanek für Sie entwickelt; rechnen Sie also mit dem Schlimmsten!

Die Vorgeschichte

Es herrscht Ruhe in Azeroth. Nach der Zerstörung aller Zugangswege glaubt man sich sicher vor weiteren Bedrohungen durch die orkischen Horden. Nach ausufernden Siegesfeiern sind die Kämpfer zu ihren Familien und Höfen zurückgekehrt, um sich nun wieder dem friedlichen Broterwerb zu widmen. Das Land erblühte wieder, die Allianz der Menschen mit den Zwergen und den Elfen hatte Erfolg, der sich in regem Handelstreiben niederschlug. Wen wundert's, daß erste Botschaften über orkische Stämme, die angeblich weit im Südosten auftauchten, als spaßiges Gerücht abgetan wurden. Woher sollten die denn kommen? Sind nicht alle Portale auf ewig zerstört? Doch weitere Boten kamen und taten Kunde von besorgniserregenden Vorgängen: So sollten angeblich einige kleine Dörfer verwüstet und deren Bewohner zum größten Teil als Sklaven gefangengesetzt worden sein. Aber auch von Streit unter den Horden wurde berichtet. Ein Stamm soll sich geweigert haben, ein erneutes Gemetzel anzurichten, wurde jedoch überwältigt und ebenfalls versklavt. Offensichtlich handelt es sich tatsächlich um mehr als um Gerüchte. Scheinbar hatten einige versprengte Orks im fast unbesiedelten Südosten überlebt und zu neuer Stärke gefunden. Obwohl man langsam erkannte, daß eine neue Bedrohung entsteht, konnten sich die hohen Herren nicht dazu entschließen, sofort hart und entschieden einzugreifen. Man vertändelte wertvolle Zeit in Kommissionen, die wochenlang redeten, stritten und diskutierten, jedoch zu keinem Ergebnis kamen. Einer jedoch wußte: Wenn nicht sofort etwas unternommen wird, bricht ein neuer Sturm aus Eisen, Feuer und Verderbnis über das aufstrebende Land herein.
Er machte sich allein - nur begleitet von einem getreuen Knappen - in aller Stille auf, um sich selbst von den Zuständen in der fernen Provinz zu überzeugen. Sein Name ist Lothar.

Levels auf der CD-ROM
Auf der CD finden Sie im Tool-Bereich zehn neue Levels, die zu den 50 Gewinnern unseres Design-Wettbewerbes zählen!

Der Spiel-Modus

Als Spieler haben Sie nun die Aufgabe, mit Lothar die SO-Provinz zu erkunden, eventuell Verbündete zu finden und die Orks zu vernichten. Bevor Sie den letzten Ork bzw. das letzte orkische Gebäude zerstören, speichern Sie bitte das Spiel unter „RESULTAT" ab. Führen Sie es anschließend zu Ende und notieren Sie die Punkte, die in der anschließenden Wertung vergeben werden. Diesen Punktestand notieren Sie dann bitte gut lesbar zusammen mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift auf das Etikett einer Diskette. Kopieren Sie nun aus dem Warcraft-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte den Spielstand für das Spiel „RESULTAT" auf diese Diskette und senden Sie diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Adresse.

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für den Wettbewerb wird von uns einen Monat vor Beendigung auf dieser Seite mitgeteilt. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name, Anschrift und Punktestand vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort: Spielerforum - Warcraft 2
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

BISHERIGE RANGLISTE

1. Gilbert Beer, Wutöschingen . . . . 135.754 Punkte
2. André Wippich, Wolfsburg . . . . 104.967 Punkte
3. P. Hermes, Greifswald . . . . 96.722 Punkte
4. Maik Reinhold, Halle . . . . 93.774 Punkte
5. Conny Schmidt, Zerbst . . . . 73.664 Punkte
6. Gerald Oujezky, Wien . . . . 66.579 Punkte
7. Marian Roeder, Cottbus . . . . 63.514 Punkte
8. Patrick Schulz, Rastede . . . . 61.800 Punkte
9. Mario Wonisch, Enger . . . . 58.760 Punkte
10. Ralf Hubner, Berlin . . . . 57.773 Punkte



2 *Power F1: Domarks F1-Renner mit der blendenden Optik und dem schwachem Fahrmodell gibt es exklusiv nur in den Karstadthäusern zu kaufen und wird entsprechend plaziert.*



5 *Die Siedler 2: Nach dem Erfolg des Hauptprogramms war der Schritt nach oben für die kleinen Wuselmännchen eine klare Sache.*



7 *Privateer - The Darkening: Origin hat sich Zeit gelassen. Erst als wirklich nahezu alle Bugs beseitigt waren, ging das Epos in die CD-ROM-Pressen.*



10 *DSA 3: Eines der erfolgreichsten deutschen Spiele-Serien. Schatten über Riva zehrt aber noch von der Atmosphäre der Vorgänger. Schwarze Auge-Fans danken es dennoch.*

BESTSELLER CD-ROM

Platz		Titel	Hersteller
1	◆	**C&C Alarmstufe Rot**	**Westwood/Virgin**
2	✸	Power F1	Eidos/Domark
3	▲	F1 Grand Prix 2	MicroProse
4	▼	Bundesliga Manager 97	Software 2000
5	✸	Die Siedler 2 Mission CD	Blue Byte
6	▼	Gold Games	Topware
7	✸	Privateer - The Darkening	Origin/EA
8	▼	Tomb Raider	Core Design/Eidos
9	▼	FIFA 97	Electronic Arts
10	✸	DSA 3 - Schatten ü. Riva	Topware
11	▼	Die Siedler 2	Blue Byte
12	◆	Hugo 4	ITE
13	▼	MS Flight Simulator 95	Microsoft
14	▼	Bleifuß 2	Virgin
15	✸	Civilization 2 Mission CD	Microprose
16	▼	Creatures	Millennium/Warner
17	▼	NHL Hockey 97	Electronic Arts
18	✸	Gigapack 1	Compilation
19	▼	Schleichfahrt	Blue Byte
20	▼	Rayman	Ubi Soft

*▼ = gefallen, ▲ = gestiegen, ✸ = Neueinstieg, ◆ = keine Veränderung

Quelle: Karstadt Charts

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN
(in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
Baphomets Fluch................Virgin
Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
Indiana Jones
and the Fate of Atlantis...LucasArts
Normality.......................Gremlin
Simon the Sorcerer 2...Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
Bundesliga Manager
Hattrick................Software 2000
Capitalism.............Software 2000
Elisabeth I.......................Ascon
Hattrick..........................Ikarion
Theme Park.....................Bullfrog

Action:
Descent 2 ....Interplay
Neu: Have a NICE Day...Magic Bytes
Neu: Privateer - The Darkening...Origin-
Schleichfahrt................Blue Byte
Tomb Raider.......................Eidos
Virtua Fighter PC ....Sega PC

Strategie:
Civilization 2................MicroProse
C & C Alarmstufe Rot..........Westwood
MAX.............................Interplay
Master of Orion 2.........Micro Prose
Warcraft 2.......................Blizzard
Z.......................Bitmap Brothers

Simulation:
Hexagon Kartell...............Ascaron
Flight Unlimited.......Looking Glass
F1 Grand Prix 2............ MicroProse
Strike Commander...............Origin
TFX Eurofighter 2000...........Ocean

Sport:
FIFA Soccer '97........Electronic Arts
Links LS...........................Access
Neu: NBA Live '97....Electronic Arts
NHL 97 ....Electronic Arts
Virtual Pool....................Interplay

Rollenspiel:
Diablo ....Blizzard
DSA3 - Schatten über Riva...........Attic
Lands of Lore ....Westwood
Ultima Underworld 2 ....Origin
Wizardry 7 ....Sir Tech

Interaktive Filme:
Gabriel Knight 2 ....Sierra
Phantasmagoria..................Sierra

BAZOOKA SUE

SIE KOMMT SPÄT ...

... ABER SIE KOMMT!





















Distributed by:
LEISURESOFT GmbH
59199 Bönen
Tel.: 02383 / 690

NEU: PC Games Cheat 2 professional

- ohne teure Zusatzhardware -

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

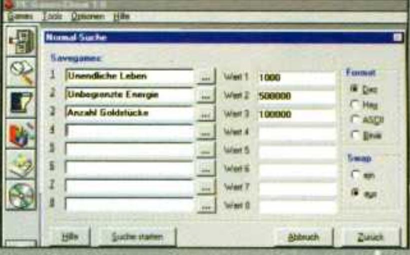
Komfortabel und einfach zu bedienen, können Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus der großen Datenbank auswählen oder Ihre eigenen Cheats erstellen, z.B. für „unendliche Leben", „bessere Waffen", „mehr Geld" und vieles mehr!

Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, u.a. für „Command & Conquer", „Civilization 2", „F1 Manager", „Rebel Assault 2", „Siedler 2", „SimCity 2000", Warcraft", „Z" ...

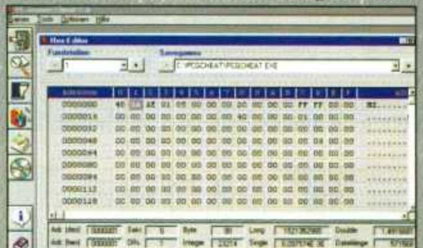
Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95; Systemanforderung (empf.): 486 DX66,12 MB RAM,15 MB HD, CD-ROM, Mouse



Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.



Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel.

Manipulieren Sie eigene Spielstände, verschaffen Sie sich unendliches Leben und unbegrenzte Energie!

Die professionelle Schummel-Software für PC-Spieler

PC Games Cheat 2 PROFESSIONAL

Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM
u.a. für Command & Conquer, Civilization 2, F1 Manager, Rebel Assault 2, Siedler 2, Sim City 2000, Warcraft, Z u.v.m.!

Das geheime Tool der PC Games Redaktion

NEU!

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieletrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur DM 29,95 *) im Handel.

*) unverbindliche Preisempfehlung.

PC ACTION

SPIELETIPS



Spieletips

Kurztips

128
Down in the Dumps

Die Blubs sind wirklich arm dran. Von Weltraum-Hooligans werden sie mitsamt Raumschiff einfach abgeschossen und landen dann auch noch ausgerechnet in einer irdischen Müllhalde. Jetzt liegen alle Raumschiffteile wild verstreut in der Gegend herum, und an Rückkehr in die Heimat ist nicht zu denken. Mit Hilfe unserer Komplettlösung können Sie dieses Drama allerdings zu einem guten Ende führen.



112
Privateer

Im zweiten und letzten Teil unserer Lösung zu Origins Weltraum-Epos The Darkening befassen wir uns mit der kompletten Story. Wenn Sie mit Hilfe der Handelsliste aus der letzten Ausgabe bereits zu Vermögen gekommen sind, können Sie jetzt den roten Handlungsfaden aufnehmen und Lev Erris seine Identität wiedergeben.



136
Realms of the Haunting

Gremlin hat mit Realms Of The Haunting nicht nur das Gruseln wieder salonfähig gemacht, sondern lieferte zudem noch ausreichend Rätselstoff mit. Wie Sie den jungen Adam Randall am effektivsten vor den Mächten der Finsternis bewahren und welche Puzzles im Süden Englands auf Sie warten, erfahren Sie in unserem Games Guide.



Auf einen Blick:
- Erste Kontakte
- Kapsel-Quest
- Geleitschutz
- Anschaffen
- Mail-Betrieb
- Finish
- Nebensächliches

Wie lautete doch der Spruch eines bestimmten Kraftstoff-Herstellers: „Es gibt viel zu tun...". Mit über hundert Missionen können Sie sich wirklich im Tri-System austoben. Aber keine Angst, Sie müssen beileibe nicht alle Aufträge erledigt haben, um zum Finish zu gelangen. Das folgende Story-Board führt daher lediglich - ergänzend zu unseren Tips der letzten Ausgabe - die wirklich notwendigen Knotenpunkte auf, die linear aufgebaut sind und zum Ziel der Hauptstory führen.

PRIVATEER 2 - THE DARKENING

In den Dialogen mit den Charakteren stoßen Sie auf das bekannte Wing Commander-System mit zwei möglichen Antworten. In den meisten Fällen führen beide Möglichkeiten zum gleichen Ergebnis, wenn dies nicht der Fall ist, wird dies explizit erwähnt.

Erste Kontakte

Als Spieler finden Sie sich zu Beginn in einer düsteren Spelunke auf dem Planeten Hermes. Natürlich fehlt's am nötigen Kleingeld. Da kommt Barkeeper Joe mit seinem Vorschlag, sich einmal umzuhören, gerade recht. Levs erstes Etappenziel heißt Crius; im dortigen Hospital folgt eine Unterredung mit Dr. Loomis. Schon bald sollte sich Xavier Shondi per E-Mail während eines Fluges melden. Xaviers Auftrag läßt sich easy erledigen und bringt ein gutes Startkapital von 16.000 Cr. Nutzen Sie jetzt die Zeit bis zur nächsten wichtigen Mail (von Dr. Loomis) mit Aufträgen für einfache Handelsflüge zwischen Crius, Hermes und Anhur. Diese Strecken sind kurz (wenige Gegner) und bieten gute Gewinnmöglichkeiten (siehe Handelstabelle der letzten Ausgabe.). Nach Loomis Info gleich auf Crius landen. In der Kabinendatenbank, Sparte „Fahrzeuge", ist der gesuchte Eintrag (M835-235M) über die Canerra. Ein weiterer Blick in die Sparten „Personen" und „Gesellschaften" ergibt den Standort von Taffins Firma auf Crius. Flugs geht's mit dem Transit zu besagtem Schrotthändler. Bei der Unterhaltung zweimal die Zähne zeigen, und schon gibt's die Information umsonst (ansonsten müssen Sie 10.000 bzw. 20.000 Cr. berappen).



Kapsel-Quest

Angus Santana auf Anhur (Interplanetary Aid) liefert den nächsten Tip über die vermaledeite Kühlkapsel. Der gesuchte Eintrag (D285-067N) befindet sich in der Sparte „Fahrzeuge" und führt Lev zurück nach Crius zu Shernikov Med. An der Rezeption können Sie wieder wählen; der schnellste Weg heißt einfach abwarten. Wenn Sie den guten Lev etwas leiden lassen wollen, probieren Sie die andere Variante - beide Wege führen zum Ziel. Auf Janus IV geht's dann weiter im Text; gerade rechtzeitig vor seinem Ableben offenbart Ihnen Jan Mittor den nächsten Hinweis. Auf nach Kappa Labore (Nav 139). Nach einer Zwischensequenz meldet sich CIS-Commander David Hassan. Die Unterredung mit Hassan auf Hades bringt neben neuer Ausrüstung (Blind-Fire und RTS-System) einen Auftrag auf Bex ein. Eilig macht sich Held Arris auf den Weg.

Geleitschutz

In der Bex-Datenbank gelangen Sie über „Gesellschaften" - Blessed Aquawine und „Personen" - Hugo Carmichael zu dessen Aufenthaltsort auf selbigem Planeten. Leider ist der gute Hugo nicht ganz so kooperativ; erst auf Hephaestus will er reden, und Sie sollen ihm Geleitschutz geben. Diese Mission ist schon richtig knackig, darum müssen Sie gut gewappnet sein (siehe



Um die Hauptstory zu beenden, müssen Sie nicht erst den Superfighter für 250.000 Cr. erworben haben. Der vorliegende Games Guide wurde mit der relativ günstigen Duress (60.000 Cr.) plus passender Ausrüstung abgeschlossen.

Sprich mit Angus Santana

Der wohl einzige Mann im Tri-System, der auf drei Konferenzen gleichzeitig sein kann: Santana.



Mit dieser reizenden Schönheit sollten Sie lieber in netter Form kommunizieren.

GELEITSCHUTZ

Mit dieser Ausstattung sollte der Geleitschutz für Hugo Carmichael kein Problem darstellen. Erst müssen Sie aber etwas Kleingeld verdienen.

Schiff: Duress
Waffen: 1 Kraven Mk II oder Kraven Mk IV (falls schon verfügbar);
1 Flux-Beam Mk II
Missiles: 6 Proximity
Equip: Schildgenerator Mk III
Signalfilter (ganz wichtig)
Kühler Mk III
Afterburner Mk II

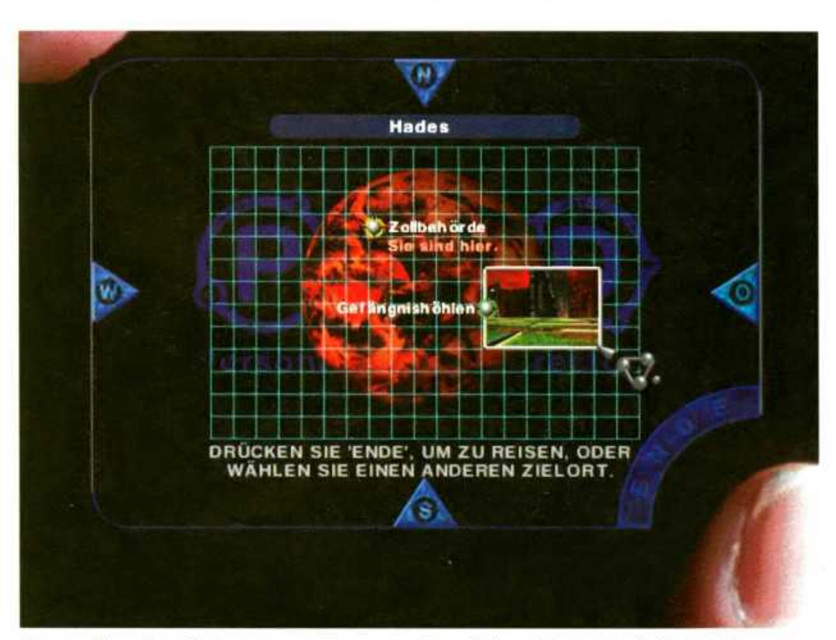
Denken Sie daran abzuspeichern, bevor Sie mit Hugo Carmichael sprechen; es könnte sein, daß Sie für den dazugehörigen Auftrag noch nicht gut genug ausgerüstet sind.

Auf Täuschkörper können Sie ruhig verzichten, da Sie schon mit der RTS-Einheit ausgerüstet sind. Trotzdem müssen Sie damit rechnen, von der einen oder anderen Missile getroffen zu werden, da sie Ihnen im Dutzend um die Ohren fliegen werden. Mit dem starken Schildgenerator ist das allerdings kein großes Problem.

Kasten Geleitschutz!). Noch ein Tip: Speichern Sie ab, bevor Sie zu Hugo fahren. Wenn Sie den Auftrag dann nicht schaffen, weil Ihr Schiff einfach noch nicht gut genug ist, können Sie erst mal weiter fleißig Geld scheffeln und aufrüsten. Nehmen Sie dann einfach später den Storyfaden wieder auf. So können Sie auch andere schwere Missionen erst mal ausprobieren.

Anschaffen

Wenn Sie erfolgreich waren, geht's auf Hephaestus im Gourmet Hotel weiter. Mit der gefundenen Kapsel fliegen Sie beim alten Joe auf Hermes vorbei. Durch ihn gelangen Sie an „Mafiosi"-Dimitri. Willig, Ihnen zu helfen, benötigt er die im Moment nicht gerade lächerliche Summe von 30.000 Cr. Na denn, viel Spaß! Ein Patentrezept gibt's leider nicht. Für die Hardcore-Fighter empfehle ich die wirklich schweren 10.000er Missionen aus dem Bulletinboard. Wer es lieber ruhig angehen will: Denken Sie daran, zwischen Hermes, Crius und Anhur läßt sich auch per Handel recht flott viel Geld verdienen. Wenn Sie die nötigen Mäuse zusammenhaben, melden Sie sich wieder bei Dimitri, der auch prompt saubere Arbeit abliefert.



Wenn Sie den Gefangenentransport erfolgreich verteidigt haben, erfahren Sie in den Gefängnishöhlen auf Hades endlich die Geschichte Ihrer Vergangenheit.



Bruderliebe ist nicht großgeschrieben in der Familie Arris.



Jedes Ekel findet sein verdientes Ende.

Mail-Betrieb

Nachdem Lev die Datenkapsel studiert hat, klingelt ein gewisser Lord Mike Vonx per Mail an. Wollen Sie es mal richtig schwer haben, nehmen Sie dessen Auftrag ruhig an, immerhin gibt's 8.000 Cr. Es geht aber auch ohne diesen Auftrag mit der Handlung weiter. Wichtiger sind die Mails des „Unbekannten", die Sie brav befolgen sollten. Nach der dritten Mail spricht auch der alte David Hassan mal wieder zu Ihnen durch den Äther. Erneut ist Hades das Ziel. Von dort fliegen Sie zu einer weiteren, recht happigen Mission. Nehmen Sie unbedingt zwei Hellraiser-Torpedos mit an Bord, und leisten Sie sich einen guten Wingman. Fliegen Sie mit ähnlicher Ausstattung wie bei der Geleitschutz-Mission, leisten Sie sich aber zwei Hellraiser-Torpedos. Am Zielpunkt angelangt, schicken Sie zuerst die beiden Hellraiser auf den Weg, um die beiden Feind-Kreuzer wegzublasen. Jetzt ist es Zeit, die anrückende Jäger-Flotte abzufangen. Hier zahlt sich besonders ein guter Wingman aus.

Finish

Genießen Sie erst einmal die folgende Zwischensequenz. Na, jetzt ist alles klar, oder? Bleibt nur noch, dem bösen Zwillingsbruder das noch bösere Handwerk zu legen. Mit obigem Schiff dürfte das gar kein Problem sein; der „letzte" Auftrag ist auf alle Fälle leichter als die vorige Mission, also keine Angst. Sie müssen sich lediglich um die Unmengen feindlicher Jäger kümmern (Wingman mitnehmen); das Kronos-Flagschiff wird von CIS-Fliegern zerlegt. Fliegen Sie zum Schluß auf die Kronos zu und genießen Sie in der Endsequenz einen wahrhaft ekligen Bruder.

Nebensächliches

Neben der Hauptstory gibt es noch jede Menge Mini-Quests, von denen sich einige wirklich lohnen. Es gibt dazu keinen linearen Aufbau, vielmehr hängt deren Erscheinen von verschiedenen Faktoren wie z. B. der Zahl der Abschüsse ab. Alle diese Aufträge erreichen Sie zunächst per Mail und sind mit Videos in Szene gesetzt (Melissa Banks, Tante Marie etc.). Auf keinen Fall sollten Sie die Mission von Ralph McLoud ausschlagen; wenn Sie



Der neue Clan-Chef auf dem Heimweg.



Auf einen Blick:
- Die Privateer-Flugschule

DIE PRIVATEER-FLUGSCHULE

Wie schon bei WC ist es mit der gegnerischen Flugkunst nicht allzu weit her. Die größte Gefahr besteht in der häufigen Überzahl an feindlichen Fliegern. Aber keine Sorge, in diesem Abschnitt lernen Sie die wichtigsten Flugregeln.

Zielanflug

Gegnerische Jäger kommen meist frontal auf Sie zu. Sie müssen nur die erste Salve abwarten und entsprechend gegenlenken bzw. nach oben/unten ausweichen. Der Gegner wird seine nächste Salve immer dorthin richten, wo Sie gerade hingelenkt haben. Sie können auch schon aus größerer Entfernung (ca. 350) ein paar Salven auf den Gegner abfeuern, meist fliegt er stur hinein.

NO CHANCE, PAL



Achten Sie beim Demon darauf, nicht zu nahe dranzukleben, sonst gehen Ihre Schüsse außen vorbei. Versuchen Sie, Ihr Schiff auf einen Abstand von ca. 50 bis 100 zu halten, dann haben Sie die besten Trefferchancen.

Kurz bevor ein Gegner Sie erreicht, wird er in aller Regel im 90°- oder 180°-Winkel abdrehen, und Sie können sich bequem anheften. Pech für den Gegner.



Eine der ungewöhnlichsten Schiffsformen in Privateer 2 und verdammt schnell (meist über 500). Für diese Burschen sollten Sie immer eine Proximity-Missile übrig haben, mit der Sie dieses Problem schnell loswerden.



Der Papago-Ashearer ist einer der wendigsten gegnerischen Jäger; sich ihm anzuheften ist nicht immer leicht.



Auch bei größeren Jägern wie der Vektor oder Vendetta klappt das Anhängen wie am Schnürchen. Fliegen Sie diese beiden Schiffstypen auch nie frontal an, da sie ein breit streuendes Laserfeuer legen. Dafür ist deren Panzerung ziemlich schnell geknackt.

Fähren

Meist zockeln diese schwerfälligen Kisten mit 48 kps durch den Raum. Deren Geschütze feuern besser als die der Jäger und können Sie schnell schwächen. Ihre Schußwiederholfrequenz ist aber sehr niedrig, so daß Sie im Anflug fast gemütlich ausweichen können. Schwachpunkte der Fähren sind das Heck und die Unterseite, von dort kommt am wenigsten Feuer. Fliegen Sie schnell diese Achillesferse an, bremsen Sie ab, und feuern Sie!



Fliegen Sie dicht an die Fähre heran (Reichweite unter 50), dann verstummt oft das Geschützfeuer.

Lasertürme

In einigen Missionen müssen Sie erst eine Reihe stationärer Lasergeschütztürme ausschalten. Es gibt dazu eine ganz einfache Methode. Halten Sie sich einfach aus deren Reichweite (250), bremsen Sie ab und lassen Sie es dann krachen. Missiles können Sie getrost einsparen.

Eskorten



Gefährlich sehen sie ja aus, aber hier gilt: Mehr Schein als sein!

Vergessen Sie nicht, vor dem Losfliegen dem zu schützenden Schiff den Startbefehl zu geben, sonst bleibt es am Startpunkt hocken. Speichern Sie es sich als festes Ziel ab, um jederzeit feststellen zu können, wie es um Ihren Schützling bestellt ist. Warten Sie immer solange, bis das Begleitschiff gesprungen ist, und folgen Sie ihm dann. Springen Sie zu früh, kann es vorkommen, daß es am letzten Navpunkt von plötzlich auftauchenden Piraten zerstört wird. Bei größeren

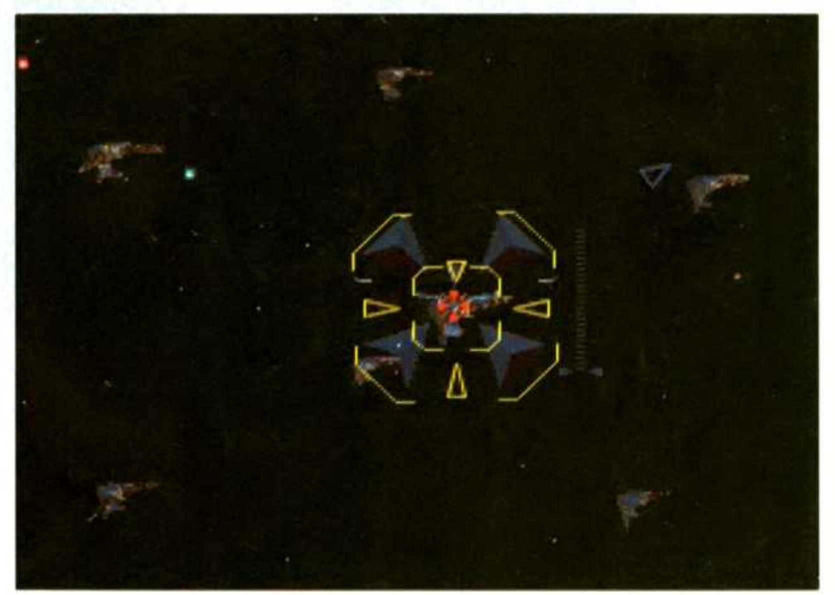


Gegen solche Monstren setzen Sie am besten einen Hellraiser-Torpedo ein. Fliegen Sie auf eine Entfernung von ca. 400 heran und schicken Sie Ihr Baby ab. Jetzt können Sie sich getrost anderen Aufgaben zuwenden.

Scharmützeln befehlen Sie Ihrem Schützling, die Position zu halten, damit er nicht schon weiterfliegt und am nächsten Navpunkt zerlegt wird.

Großangriff

Sollten Sie es mit besonders großen, starken Gegnern zu tun haben, verwenden Sie Torpedos oder Raketensalven. Rufen Sie dazu im Flug zunächst mit **M** den Missile-Schirm auf. Scrollen Sie mit **H** zu den gewünschten Missiles und aktivieren Sie sie mit **N**. Da Sie vor einer Mission nicht wissen, was Sie erwartet, speichern Sie ab und fliegen Sie den Auftrag zur Probe. Sollten Sie mit Ihrer Raketenbestückung völlig danebenliegen, laden Sie erneut und verwenden diesmal die richtigen Missiles.



Erinnert Sie die eigenwillige Schiffsform nicht auch an ein gewisses Katzen-Heim aus vergangenen Wing Commander-Tagen?



- Bug Report
- Der Preis ist heiß
- Die schnelle Mark





In der Bar lernen Sie eine nette Dame kennen, die 8.000 Mäuse für Sie bereithält, wenn Sie ihr mit einer kleinen „Gefälligkeit" aushelfen. Ziehen Sie ihren früheren Arbeitgeber aus dem Verkehr!

BUG-REPORT

Gemäß der letztjährigen Gewohnheit, den Käufern nicht einwandfrei laufende Spiele anzubieten, muß auch Origin diesbezüglich minderschweren Tadel einstecken, da das Spiel zu Abstürzen neigt, was besonders beim seltener erforderlichen CD-Wechseln auftritt. Ein Blick in Compuserve bestätigt, daß das offensichtlich kein reines Konfigurations- oder Hardwareproblem ist. Tritt auch bei Ihnen dieses Problem häufiger auf, versuchen Sie einmal, in Ihrer config.sys die Filebuffer auf 50 zu erhöhen (Buffer=50). Folgende Fehler fielen außerdem auf:



Die „Problem-CD" auf unseren Testrechnern.

Missionsprobleme: Einige Aufträge lassen sich partout nicht beenden, weil entweder Navpunktangaben fehlen oder auch trotz siegreicher Mission kein Erfolg verbucht wird (z. B. ein Auftrag von der Firma Davis & Co.). Das einzige, was Sie tun können, ist, sich den Auftrag zu merken, einen alten Spielstand zu laden und den Auftrag dann abzulehnen.

Fenstergröße: Manchmal reicht bei einer Missionsbeschreibung das Textfenster nicht aus, um bis zum Ende zu lesen. Sie können den Auftrag auf gut Glück annehmen und dann im PAD oder im All per Alt + D das Briefing nachlesen.

Der Nachrichtenscreen: Ab der zweiten Spielhälfte führt das Anklicken des Nachrichtenschirms mitunter zum Systemabsturz.

Auch mit dem Abspielen der Videosequenzen gibt es vielerorts Probleme. Es kann helfen, bezüglich der Konfiguration einige Änderungen vorzunehmen. Probieren Sie es ohne Speicherverwaltungsprogramme wie emm386 und auch ohne smartdrive.

Origin sammelt diesbezüglich Fehlermeldungen von Spielern; zögern Sie also nicht, die EA-Hotline anzuwählen. Zur Zeit wird dort eine weitere Optimalkonfiguration zusammengebastelt, und auch ein Patch ist zu erwarten.

ihm erfolgreich helfen, erhalten Sie einen nagelneuen Mk IV Laser, das lohnt sich! Auch andere Aufträge lassen sich sehen: Bill Maddox (6.000 Cr.), Bernice Barlow (8.000 Cr.) und Lord Vonx (8.000 Cr.). Darüber hinaus gibt es noch die Missionen, die Sie mit eingeschaltetem Notrufempfänger (0-Taste) erhalten. Bei langem Spielen können diese sich auch wiederholen, ebenso wie die Aufträge aus den Bulletin-Boards der Kabinen. Hierzu gleich noch ein Tip: Nehmen Sie lieber immer nur eine Hilferuf-Mail entgegen, und deaktivieren Sie gleich danach den Notrufempfänger, bevor Sie noch mehr Mails erreichen. Da die Aufträge oft große Flugstrecken erfordern, sind Sie meist nach Erfüllung des ersten schon so ausgepowert, daß Sie erst mal zwischenlanden müssen, um Raketen nachzuladen und vollzutanken. Wenn Sie Pech haben, ist es dann für die weiteren Aufträge schon zu spät.

Der Preis ist heiß

Noch ein Wort zu den Missionen, die Sie am Bulletin-Board angeboten bekommen. Die richtig lukrativen Einsätze (8.000 und mehr Cr.) sind durch einen meist sehr hohen Schwierigkeitsgrad nicht gerade einfach. Dafür sollten Sie schon entweder verteufelt gut fliegen können oder ein entsprechendes Schiff wie die Danrik, Ketzer, Faldari oder Freij besitzen. Dies gilt übrigens auch für den Auftrag von Lord Vonx.

Die schnelle Mark

Sollten Sie im Bulletin-Board einer 7.000er Mission von B. Carlson über den Weg laufen, greifen Sie zu. Dies ist wirklich relativ leicht verdientes Geld. Sie müssen nur ein paar Jäger und einen Kreuzer erledigen. Auch dieser Auftrag wiederholt sich mehrfach! Dagegen können sich einzelne Missionen durchaus als Falle entpuppen, z. B. melden sich per Mail die „good ol'boys", um Sie um Hilfe zu bitten. Wenn Sie annehmen und hinfliegen, erwartet Sie dann ein Söldner namens R. Ronnie, der Ihnen ans Leder will.

Stefan Weiß



Wenn Sie Spaß am Rätseln haben, versuchen Sie sich mal an dieser Mission. Und falls Sie sich doch verrechnet haben sollten, die gesuchten Navpunkte lauten 120, 24 und 21.

069 - 332 353

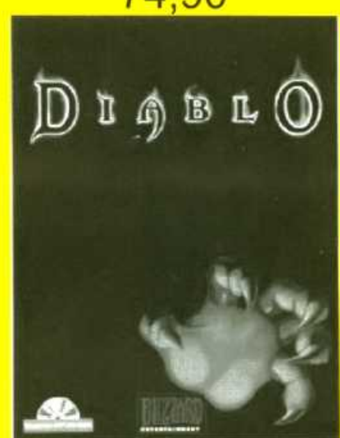
Mo-Fr. 09.30-19.30 Uhr

Fax 069-30851087 T-Online *soco#



Titel	Version	Preis
3 Skulls of the Toltecs	DV	69,90
3D Ultra Pinball 2	DV	69,90
Absolut Pinball	DA	54,90
Ace Ventura	DV	59,90
Afterlife	DA	69,90
AH64D Longbow	DV	79,90
AH64D Flashpoint Korea	**DV**	**39,90**
Alien Incidient	DV	44,90
Alien Trilogy	**DV**	**69,90**
Anvil of Dawn	DV	74,90
American Dream	DV	34,90
Animal*	DV	79,90
ATF Gold*	DV	79,90
Azraels Tear	DV	69,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV	67,90
Bedlam	DA	64,90
Betrayl in Antara*	DA	79,90
Bleifuss	DV	49,90
Blood & Magic AD&D	**DV**	**79,90**
Boong!	DV	49,90
Bundesliga Manag.97 Ver. 1.2	**DV**	**69,90**
Bug!	**DV**	**49,90**
Cheesmaster 5000	DV	69,90
Chronicle of the Sword	DA	69,90
Civilization 2	DV	74,90
Civil War General	DV	79,90
Command & Conquer SVGA*	**DV**	**89,90**
Command&Conquer inkl. Data	**DV**	**89,90**
Com.&Conq.2 inkl. Level-CD	**DV**	**99,90**
König der Löwen	DA	54,90
Lands of Lore 2*	**DV**	**84,90**
Leisure Suit Larry7	**DV**	**79,90**
Lighthouse	DV	79,90
Links LS	**DA**	**89,90**
Links Pelikan Hill	EV	49,90
Lords of the Realm 2	**DV**	**79,90**
Magic the Gathering*	DV	79,90
MAD TV 2	**DV**	**71,90**
Mechwarrior 2 inkl. Data	**DV**	**49,90**
Mechwarrior 2 Data	DV	39,90
Mechwarrior2:MERCENARIES	**DV**	**79,90**
Mega Race 2	DV	54,90
Monopoly	DV	54,90
Muppets Inside	DA	69,90
Myst	DV	69,90
Nato Fighters (ATF-Data)*	**DV**	**34,90**
Nascar Racing 2	**DA**	**74,90**
NBA Live 97	DV	74,90
Need for Speed Edt.	**DV**	**79,90**
Neverhood	**DA**	**99,90**
NHL Hockey 97	**DV**	**69,90**
NHL Powerplay Hockey 97*	DV	79,90
NFL Quarterback 97	DV	79,90
Nihilist	DV	64,90
NFL 97 - John Madden	**DV**	**69,90**
Normality	DV	79,90
Orion Burger	**DV**	**74,90**
Outpost 2*	DV	89,90

Diablo
74,90



Mit Mut, Macht und Magie auf der Suche nach Diablo

M.A.X*
69,90



Das Strategiespiel der nächsten Generation!

TOP'S

STAR GENERAL 69,90

Titel	Preis
Akte Pandora	79,90
Baphomets Fluch	64,90
Bleifuß 2	59,90
Creatures	64,90
Daggerfall	69,90
Discworld 2	79,90
Fifa Soccer 97	74,90
Flottenmanöver	69,90
Formel 1*	84,90



84,90

PRIVATEER 2 THE DARKENING 79,90

TOP'S

Titel	Preis
Jagged Allinace 2*	69,90
KKND*	54,90
MDK*	79,90
MS Flightsim.6	84,90
Phantasmagoria 2	79,90
Power F1	74,90
Schleichfahrt	69,90
Schwarze Auge 3	34,90
Sega Rally	69,90
Syndicate Wars	69,90



69,90

Titel	Version	Preis
Command&Conquer Data	DV	24,90
Conquest of the new World	**DV**	**49,90**
Crusader - No Regret	**DV**	**64,90**
Cyberia 2	DV	69,90
Cyberstorm	**DV**	**79,90**
Dawn of Darkness*	DV	79,90
Deadly Tide	DA	79,90
Deadlock	**DV**	**79,90**
Descent 2	DA	49,90
Descent to Undermountain	DA	79,90
Destruction Derby 2	**DV**	**69,90**
Die Fugger 2	**DV**	**54,90**
Die gr. Schlacht i.d. Ardennen	DV	69,90
Die gr. Schlacht u. Gettysburg	DV	69,90
Die gr. Schlacht um Waterloo	DV	69,90
Die gr. Schlacht um Shilo*	DV	69,90
Dominion*	**DV**	**79,90**
Down in the Dumps	**DV**	**69,90**
Earthsiege 2	DV	79,90
Earthworm Jim 1+2 DOS	DV	64,90
Ecstatica 2*	**DV**	**74,90**
Elisabeth I.	DV	69,90
Eurofighter 2000 inkl. Tact-Com	**DV**	**81,90**
Eurofighter 2000 Tact-Com	DV	34,90
Eurofighter 2000 Super	**DV**	**81,90**
F1 Manager 96	DV	69,90
F1 Grand Prix 2	**DV**	**79,90**
F1 Grand Prix 2 Perfekt	**DV**	**29,90**
F22 Lightning 2	**DV**	**79,90**
Fifa Soccer 96	DV	59,90
Fire Fight	DV	59,90
Flight Commander 2	DV	69,90
Flying Corps	**DV**	**81,90**
Fragile Allegiance	DV	79,90
FX Fighter Turbo	DV	64,90
Gabriel Knight 2	**DV**	**67,90**
Gearheads	DV	49,90
Gene Machine	DV	74,90
Gene Wars	**DV**	**69,90**
Golden Gate Killer	DV	74,90
Grand Prix Manager 2	**DV**	**81,90**
G-Nome*	DV	84,90
Guts 'N' Garters	DV	84,90
	DV	59,90
Have a nice day	**DV**	**62,90**
Hexagon Kartell	**DV**	**67,90**
Hind	DA	59,90
Holiday Island	**DV**	**69,90**
Hugo 4	DV	59,90
Hunter Hunted*	**DV**	**84,90**
Hyperblade	DV	81,90
Interstate 76*	DV	84,90
Iron & Blood	**DA**	**74,90**
Iznogoud*	**DV**	**69,90**
Jedi Knight*	**DA**	**84,90**
Panzer Dragon	**DV**	**74,90**
Pax Imperia 2*	DV	89,90
Pete Sampras Tennis*	**DV**	**79,90**
Planer 2	DV	69,90
Planer 2 Mission	DV	23,90
Power Pack 4	**DV**	**79,90**
inkl.Fifa 96, Rally Champion Chip, Magic Carpet 2, 8 Puddon Pad		
Power Chess*	**DV**	**89,90**
Puppen, Perlen, Pistolen	DV	79,90
Quest for Glory Coll.	DA	69,90
Rally Racing 97	**DV**	**74,90**
Realms of the Haunting	**DV**	**79,90**
Ripper	DV	59,90
Risiko	**DV**	**69,90**
Rückkehr nach Krondor*	**DV**	**79,90**
Shattered Steel	**DV**	**69,90**
Sherlock Holmes-Täto.Rose	DV	74,90
Siedler 2	DV	69,90
Silent Hunter	DV	69,90
Silent Hunter Mission Patrol	**DV**	**24,90**
Sim City CD Collection	**DV**	**89,90**
Simon the Sorcerer 1+2 Edt.	DV	49,90
Sonic CD	DV	54,90
Star Controll 3	**DA**	**79,90**
Starcraft*	**DV**	**79,90**
Star Trek - Academy	DV	39,90
Star Trek - Borg		i.Vorb.
Star Trek - Deep Space Nine	DA	69,90
Star Trek - Klingons	DV	69,90
Star Trek - Warrior Set	DV	69,90
Theme Hospital*	DV	74,90
Time Commando	DV	69,90
Tomb Raider	**DV**	**64,90**
Toonstruck	**DV**	**69,90**
Trophy Base 2*	EV	69,90
Tunnel B1	**DV**	**84,90**
Versaille 1685	DV	74,90
Virtua Cop	**DA**	**74,90**
Virtua Fighter	DV	69,90
Warcraft 2 Edt. inkl. ExpSet	**DV**	**79,90**
Warcraft 2 Exp.Set	DV	24,90
Warwind	**DV**	**69,90**
Wing Commander 4	DV	54,90
Wing Command. Krilrathi Saga*	**DV**	**54,90**
Wizardry Gold*	DV	74,90
Wizardry Nemesis*	**DV**	**74,90**
Worms inkl. Reinforcment	DV	69,90
Worms Reinforcment	DV	34,90
X-Wing vs. Tie-Fighter		**i.Vorb.**
Z	DV	69,90

Wir führen auch Lösungshefte, Magic-Karten, Zubehör, Wissens- und Lernsoftware. Level-CD's ab DM 14,90.

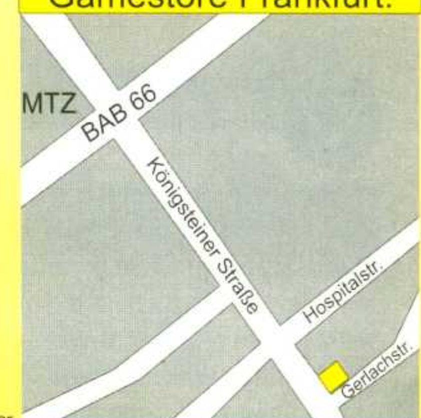
LOW BUDGET!

Titel	Version	Preis
11th Hour	**DV**	**29,90**
3D Lemmings	**DV**	**19,90**
Bioforge	DV	29,90
Bundesliga Manager Pro.	DV	19,90
Colonization	**DV**	**24,90**
Crusader: No Remorse*	**DV**	**29,90**
Deadelus Encounter	DV	24,90
Der Reeder	DV	14,90
Destruction Derby	**DV**	**29,90**
Die Siedler 1	DV	29,90
Die Siedler 2 Mission	**DV**	**29,90**
Discworld	**DV**	**29,90**
Dungeonmaster 2	**DV**	**29,90**
Earthsiege 1	DV	24,90
Earthworm Jim WIN 95	**DV**	**32,90**
Ecstatica	**DV**	**19,90**
Games Gold		**39,90**
40 Top Spiele, 15 CD's		
Grand Prix	DV	24,90
Grand Prix Manager	**DV**	**39,90**
Indy Car 2	**DV**	**34,90**
Jagged Alliance	DV	29,90
Kings Quest 7*	**DV**	**24,90**
Larry 6	**DV**	**24,90**
Lemmings 1-3	**27,90**	
Little Big Adv.	DV	29,90
Magic Carpet 2*	**DV**	**19,90**
Master of Magic	DV	24,90
Might&Magic Triologie	DV	39,90
Outpost*	**DV**	**24,90**
Pirates Gold	DV	24,90
Pitfall	**DV**	**29,90**
Pizza Connection	DV	19,90
Pro Pinball The Web	DV	25,90
Railroad Tycoon Deluxe	DV	24,90
Shanghai-Great Moments	**DV**	**24,90**
Simon 1	DV	24,90
Simon 2	DV	29,90
Shivers	**DV**	**19,90**
Space Quest 6*	**DV**	**24,90**
Star Trek-Final Unity	**DV**	**39,90**
Stonekeep	DV	34,90
Teamchef	DV	29,90
Theme Park Classic	DV	29,90
Tilt	DV	24,90
Top Gun	DV	29,90
UFO	DV	24,90
Vollgas	DV	29,90
Warcraft 1	**DA**	**24,90**
Wing Commander 3	**DV**	**34,90**
Woodruf	**DV**	**21,90**
Wipe Out	**DV**	**19,90**

PLAYSTATION!

Titel	Version	Preis
Sony Playstation		**389,90**
Memory Card		44,90
Controll Pad		39,90
Baphomets Fluch	**DV**	**89,90**
Black Dawn	DA	99,90
Bubble Bobble 2*	DA	89,90
Command & Conquer	**DV**	**89,90**
Crash Bandicoot	DV	99,90
Crow:City of Angels	**DV**	**89,90**
Crusader: No Remorse*	**DV**	**89,90**
Destruction Derby 2	DA	99,90
Dragonheart	**DV**	**8990**
Fifa 97	DV	79,90
Formel 1	DA	89,90
Hexen	DA	89,90
Legacy of Kain	DV	89,90
Legacy of war*	DA	89,90
Manic Karts*	DA	89,90
Myst*	**DV**	**89,90**
NBA Live 97	**DV**	**89,90**
NHL Hockey 97	DV	79,90
Pandemonium	**DA**	**84,90**
Pitball	**DV**	**89,90**
Reloaded	**DV**	**79,90**
Sim City 2000	DV	89,90
Soviet Strike	**DV**	**79,90**
Syndicate Wars	**DV**	**79,90**
Tekken 2	**DA**	**99,90**
Tomb Raider	DV	84,90
Tunnel B1	**DV**	**84,90**
Wing Commander 4*	**DV**	**99,90**
Wipe Out 2097	**DA**	**99,90**

Gamestore Frankfurt:



Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr.
TEL: 069 - 30 851 069

Preise sind Versandpreis. ALLE WEITEREN SPIELE auf ANFRAGE! DV=Dt.Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl.Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,00 Versandwert (Software) portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. DM 3,00 NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50. Software-Company, Gerlachstr. 40, 65929 Frankfurt. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Änderungen und Irrtümer vorbehalten.



Auf einen Blick:

Alliierten Missionen
- Mission 6a & 6b
- Mission 7
- Mission 8

In dieser Ausgabe liefern wir Ihnen die Komplettlösungen zu den Missionen 6 bis 11 der Sowjets und der Alliierten. Wenn Sie Neueinsteiger in das Command & Conquer-Imperium sind, sollten Sie sich noch einmal unsere allgemeinen Tips aus der letzten PC Action zu Gemüte führen, wo alle relevanten Einheiten detailliert beschrieben wurden. Die letzten Missionen und Tips zu Multiplayer-Spielen folgen in der nächsten Ausgabe. Viel Spaß beim Erobern!

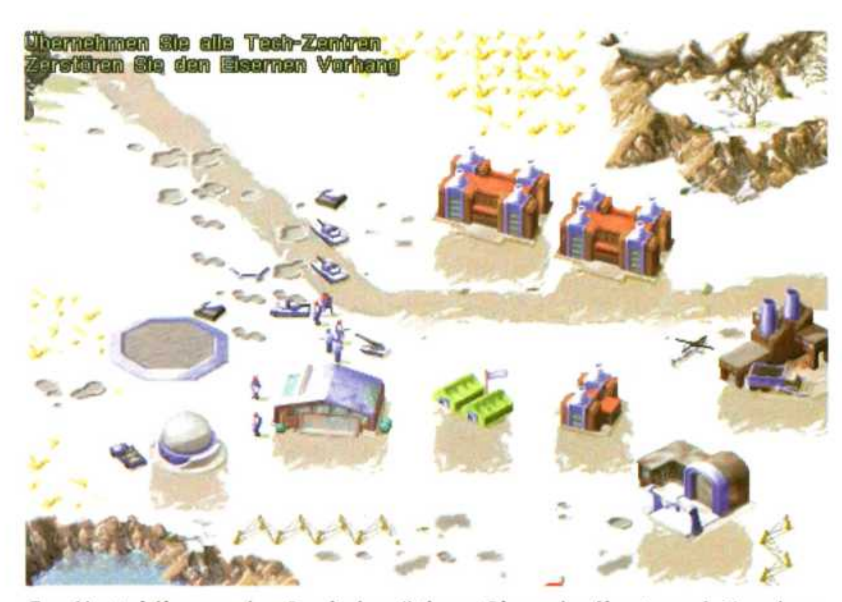
C & C ALARMSTUFE ROT

Die Alliierten-Missionen



Mission 6a und 6b

Sie können wieder zwischen zwei Szenarien wählen, die sich jedoch weder im Auftrag noch in der grundsätzlichen Taktik unterscheiden. Lediglich die Himmelsrichtungen sind etwas unterschiedlich. Wir haben uns für die „Schweiz" entschieden. Zunächst werden Sie fortlaufend von Süden her mit Infanterie angegriffen, die von einem Feindcamp etwas südlich Ihres Ausgangspunktes entsandt wird. Sichern Sie Ihren Stützpunkt durch Rak-Zeros, die locker im Gelände verstreut werden, gegen Flugzeugangriffe ab und erobern Sie dieses Camp im Süden recht bald; das sollte mit einigen Panzern und Schützen kein Problem darstellen. Sinnvoll ist es natürlich, die Kaserne dort zu erobern und nicht zu zerstören. Von nun an werden Sie durch Landungstrupps genervt, die aus SO und SW kommen. Den SO-Strand können Sie stark verminen, was zumindest Panzern die Landung unmöglich macht. Bei Ihren Kraftwerken lohnen sich Tarnbunker gegen Luftlandetruppen. Ihre Flak richtet sich vor allem nach SW, da dort die Insel mit dem Hauptlager des Feindes liegt und folglich von dort die MIGs und Yaks stammen. Sobald Sie einigermaßen bei Kasse sind, beginnen Sie, reichlich Kanonenboote aufzubauen. Damit wird die See von den U-Booten gesäubert, und anschließend werden im äußersten SO der Karte die Kraftwerke des Feindes vernichtet. Nun ist die Tesla-Spule, die den Zugang zum Hafen im SW der Feindinsel bewacht, wirkungslos und kann ebenfalls durch die Boote zerstört werden, die sich auch um



Zur Verteidigung der Basis benötigen Sie unbedingt auch Tarnbunker, da die Sowjets auch mit Infanterie angreifen.



Den massiven Luftangriffen aus SW begegnen Sie am besten durch den Bau einer FlaRak-Stellung und mehreren RAK-Zeros.

heranstürmende Panzer, den U-Boot-Stützpunkt und den Bauhof kümmern. Setzen Sie Ihren Spion in ein Transportboot und landen Sie ihn dort an. Vorsichtig, am Strand entlang, nähert er sich dem Tech-Center im SO, immer auf die Hunde achtend, die Patrouille laufen. Schon ist Teil 1 der Mission erfüllt. Säubern Sie nun den nördlichen Teil der See von U-Booten. Im NO der Insel werden Sie einen weiteren Strand finden, der sich vortrefflich für die anstehende Invasion eignet. Gehen Sie folgendermaßen vor: Bringen Sie einen schnellen MTW dort an Land, lassen Sie diesen etwas auf die Feindpanzer zufahren und dann wieder einbooten. Die Panzer werden ihm folgen und können von den Kanonenbooten bekämpft werden. Auf diese Weise wird schon ein Großteil der Streitkräfte eliminiert. Mit ca. 10 Panzern, einigen Rak-Zeros und Schützen (wegen der Hunde!) sollte die weitere Operation zumindest einen Brückenkopf einbringen, der Ihnen die Landung eines weiteren MTWs mit 5 Invasoren ermöglicht. Diese schicken Sie zur Fahrzeugfabrik im SW Ihres Landungspunktes. Zumindest im Test hat der Feind nach dem Verlust dieser Fabrik sofort die restlichen Gebäude verkauft. Mit etwas Verstärkung sollte es nun leicht möglich sein, die restlichen Einheiten aufzureiben.



Fairer Kampf: Zerstörer und Hubschrauber verfügen über Raketen.

Mission 7

Wieder landen Sie im Nordwesten einer großen Landmasse. Ihr erstes Missionsziel liegt in einem kleinen Camp etwas südlich: die Radarstation. Sobald Sie Ihren Stützpunkt wieder gegen Flieger und Panzer abgesichert haben, erobern Sie dieses Camp. Vorsicht: Die Kaserne wird vom Feind verkauft, sobald Ihre Statusanzeige in den roten Bereich gerät. Wenn Sie sie erobern wollen, geht das nur mit vier Invasoren. Drängen Sie den Feind etwas nach Osten zurück, damit er nicht mehr an die Mineralfelder heran kann. Von nun an bauen Sie hauptsächlich Zerstörer. Mit einer starken Flotte säubern Sie wieder die See von U-Booten. Die Tesla-Spule am NW-Ende des großen Feindcamps kann durch sie bekämpft werden, da so ein Zerstörer schon etwas aushält. Zerstören Sie nun alles, was an der Küste des Feindes in Ihre Reichweite gerät. Das eigentliche Missionsziel liegt im äußersten SO und besteht aus mehreren U-Boot-Werften. Wenn Sie die Tesla-Spule dort ärgert, müssen Sie das Feindlager erstürmen, was allerdings keine große Herausforderung darstellen sollte. Die Kraftwerke für diese Spule liegen im SW des Stützpunktes.

Mission 8

Hierzu gibt es nicht viel zu sagen. Der springende Punkt ist, mit der Truppe im SO sofort nach NW durchzubrechen und dort den Bauhof zu errichten, damit die Reparaturfunktion für die Gebäude zur Verfügung steht. Errichten Sie Bunker, verminen Sie andauernd die Zugänge, bauen Sie Panzer en masse. Zerschießen Sie die Schutzmauer, die das Testgebäude umgibt, da



Gegen eine solche Flotte von MIGs ist jedes Gebäude wehrlos. Mit den YAKs bekämpfen Sie Infanterie.



Auf einen Blick:
- Mission 9
- Mission 10
- Mission 11

der Feind dort gerne Fallschirm-Trupps absetzt. Achten Sie auf Ihre Energieversorgung, da die feindliche Luftwaffe bevorzugt Ihre Kraftwerke angreift. Trotz der offensichtlichen Hektik ist dieses Szenario eines der leichteren, wenn Sie unseren Tips Folge leisten.

Mission 9

Auch diese Mission hat keine besonderen Härten. Bauen Sie in Ruhe Ihren Stützpunkt aus. An sich brauchen Sie nur Flak und Rak-Zeros gegen spätere Fliegerangriffe. Allerdings sollten Sie eine sehr starke Zerstörer-Flottille aufbauen, die, neben den U-Booten, alles aufs Korn nimmt, was im Feuerbereich liegt. Durch eine Scheininvasion locken Sie den Feind in den Feuerbereich Ihrer Schiffe und zerstören seine Waffenfabrik durch Invasoren, sobald er genügend geschwächt ist. Nun ist es ganz einfach: Spion fährt im BMT rein, Kosygin kommt raus, wird eingeladen, verfrachtet und fertig.

Mission 10

Nun wird es wieder deutlich gemeiner. Stalin versucht tatsächlich, den Krieg durch massiven Einsatz seiner Kernwaffen vorzeitig zu entscheiden. Klar, daß Sie das verhindern müssen. Sie befinden sich im SW der Karte in einer Position, die so schlecht nicht ist. Sie können nur von N und O her angegriffen werden, wobei Wald und Hügel Ihr Camp so abgrenzen, daß schließlich nur drei Zugänge existieren: einer im NW, einer im NO und einer im O. Der Feind traktiert Sie mit Standard-Angriffen: Den Zugang im NW attackiert er immer mit einem Panzer und einigen Infanteristen, den im NO mit Flammenwerfern, den im O mit Panzern und V2. Außerdem schickt er immer wieder mal MIGs und Chopper. Also: Im NO reichen zwei Kanonenbunker und zwei getarnte MG-Bunker vollkommen aus. Mit einem Panzer und einigen Schützen ist dieser Zugang mehr als gut gesichert. Im NO sind zwei getarnte Bunker genug; Sie sollten dort jedoch auch zwei Flaks postieren. Nach O hin bauen Sie drei Kanonenbunker und stellen ei-



Geschafft! Der letzte Überlebende des Einsatzteams hat den entscheidenden Computer erreicht, womit Stalins Vorhaben, mit Atomwaffen eine Entscheidung zu erzwingen, vereitelt wäre...



Wie erwartet, wird der eiserne Vorhang der Sowjets natürlich sehr gut bewacht, ...



... was jedoch nichts hilft, wenn Ihre Chopper massiert zum Einsatz kommen!



nige Panzer und Rak-Zeros dahinter, die die V2 angreifen, bevor diese auf die Bunker schießen. Sie werden sehen, daß der Feind auf diese Weise keine Chance hat, größeren Schaden anzurichten. Das Camp wird durch mehrere Flaks und Rak-Zeros gegen die Luftangriffe geschützt. Wichtig ist, bald ein Tech-Center zu errichten, damit Sie durch den Satelliten einen Überblick erhalten. Nun sehen Sie, wo die zu infiltrierende Anlage steht: Im NO, umgeben von Flammentürmen, Tesla-Spulen und vielen Einheiten des Feindes. Bauen Sie nun ca. 4 Heliports und kaufen weitere 4 Hubschrauber dazu. Mit diesen zerstören Sie zunächst alle Fla-Raks, damit Sie diesbezüglich Ruhe haben. Nach der Zerstörung des Bauhofes nehmen Sie sich noch die Fahrzeugfabrik und einige Kraftwerke vor. Nun schießen Sie eine Bresche in die feindlichen Linien, die vom O-Ausgang Ihres Camps in direkter Linie zur Kommandozentrale der Sowjets führt. Beseitigen Sie alle Soldaten in diesem Bereich, natürlich auch die Hunde. So, nun schicken Sie einen Spion hin, der das Gebäude infiltriert; Sie werden feststellen, daß um die Zentrale herum Minen (oder was auch immer) verborgen sind. Der Spion geht zwar drauf, was aber nichts macht. Womöglich haben Sie schon die Meldung erhalten, daß Stalin die Raketen abgeschossen hat. Ab dieser Meldung läuft die Zeit: Je früher Sie mit Ingenieuren in das Kommando-Gebäude eindringen, desto mehr Zeit haben Sie dort, um die Anlagen zu deaktivieren. Sie brauchen, um einigermaßen streßfrei Ihrem Auftrag nachkommen zu können, mindestens 15 Minuten! Also, halten Sie sich nicht mit weiteren Gebäuden oder Truppenteilen auf, sobald Sie diese Bresche geschlagen haben: Setzen Sie einige Ingenieure in einen BMT, fahren diese direkt an die Zentrale heran und schicken sie hinein. Nun schaltet das Spiel um: Sie befinden sich im Inneren, verfügen über einen großen Schützentrupp, drei Ingenieure, einen Mech.-Bot (sehr nützlich!) und drei Spione. Wie nicht anders zu erwarten, sind die vier Computer, die es abzuschalten gilt, in den Ecken des Gebäudes untergebracht. Sobald Sie alle Ingenieure verloren haben, ist das Spiel verloren! Also halten Sie die Jungs immer im Hintergrund. Die Aufgabe ist ansonsten klar: Die Schützen schießen den Weg frei, ein Ingenieur geht an den jeweiligen Computer. Sobald er nahe genug ist, erhalten Sie eine entsprechende Meldung. Problematisch wird nur der Flammenturm im NW: Der kann nur von einem Ingenieur abgeschaltet werden; das Kontrollpult befindet sich im NO des Raumes. Achten Sie hier auf die Schußfrequenz des Turmes; nach mehreren Anläufen wird es sicher gelingen, den Burschen ungegrillt durchzubringen. Gleich nach der Abschaltung des letzten Compis ist die Mission siegreich beendet: Stalin verfügt nun nicht mehr über Kernwaffen. Auf nach Moskau!

Mission 11

Sie befinden sich im SW der Karte und können nur von Norden und, über einen schmalen Durchgang, von Osten her angegriffen werden,



Wenn viele Panzer gegen viele Infanteristen aufgeboten werden können, sollte man sich nicht mit zeitraubenden Schießereien aufhalten, sondern einfach darüberfahren.



Auf einen Blick:

Sowjet-Missionen
- **Mission 6**
- **Mission 7**

was jedoch, von einigen Luftangriffen abgesehen, zunächst unterbleibt. Bauen Sie Ihre Basis also in Ruhe aus und streuen Sie Flaks und Rak-Zeros zwischen die Gebäude; das reicht einstweilen. Sobald der Satellit aktiv ist, erschließt sich Ihnen die Lage: Im Norden ist ein relativ schwaches Camp, das nur durch jeweils zwei Teslas und Flammentürme gesichert ist. In der Mitte des Kanals befindet sich eine Insel mit mehreren Teslas und einigen FlaRaks. Auf der anderen Seite finden Sie ein entvölkertes Camp vor, dessen andersartige Farbe auf eine „Hilfsstreitkraft" hinweist. Nun, mit einigen Choppern (ca. 6-8) ist das Problem im Norden schnell gelöst. Erobern Sie dort auf jeden Fall den Bauhof. Sobald Sie in der Lage sind, dort einen Hafen zu errichten, werden einige Zerstörer erstellt, die, zusammen mit den Choppern, die nähere Umgebung von U-Booten säubern. Einige Invasoren in einem BMT werden, via Landungsboot, zu dem anderen Camp übergesetzt, nachdem die Chopper die Insel im Kanal gesäubert haben. Dort erobern Sie ebenfalls den Bauhof (schnell, da der Feind nach der Landung anfängt, auch dort aktiv zu werden), bauen eine Fabrik und zerstören mit ARI die restlichen Gebäude soweit möglich. Inzwischen durchkämmen die Zerstörer systematisch den Kanal, immer in Begleitung der Helikopter. Sobald das letzte U-Boot zerstört wurde, kommen von Süden her die Schiffe: einige Zerstörer und zwei Kreuzer. Wenn der erste Kreuzer das Szenario am Nordrand verläßt, ist die Schlacht gewonnen. Im Test wurde diese Zeit genutzt, um mit den Choppern die Kraftwerke und die FlaRaks im Norden des zweiten Feind-Camps zu zerstören. Womöglich ist diese Aktion für den Ausgang der Mission nicht wichtig, geschadet hat es auf keinen Fall. Trotz der Einfachheit der Mission sollten Sie sich beeilen, da die Zeit läuft und es dauert, bis Sie das letzte U-Boot aufgespürt haben.

Die Sowjet-Missionen

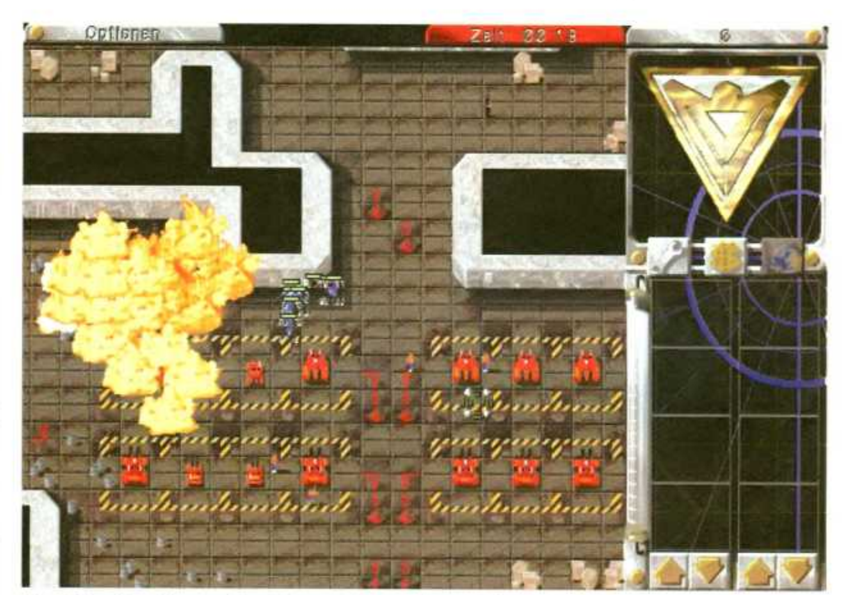


Mission 6

Sie werden während des Aufbaus Ihres Camps heftig und vor allen Dingen aus nördlicher Richtung angegriffen. Stellen Sie also sicher, daß dem Konvoi nichts passiert, während Sie Ihre Basis ausbauen. Sobald Sie genügend Kräfte aufgebaut haben, um den Verteidigungsring nach Norden hin auszudehnen, schaffen Sie sich ein starkes Yak-Geschwader an. Mit dessen Hilfe dürfte es kein Problem sein, die Feindbefestigungen im Norden einzunehmen. Die Brücke, über die der Konvoi am einfachsten die Karte verlassen kann, befindet sich im SW. Solange Sie die direkt dort stationierten Kräfte des Feindes in Ruhe lassen, werden diese auch nicht aktiv. Mit Ihren Yaks und/oder U-Booten können Sie anschließend die Feind-Schiffe versenken. Am anderen Ufer warten noch einige Feindpanzerchen auf Sie, die aber keine große Bedrohung mehr darstellen. Schicken Sie den Konvoi los, sobald kein Feind mehr auf der Karte ist.

Mission 7

Eine Gruppe Schützen befindet sich bereits im Inneren des Reaktors, inmitten von gefährlichen Fässern und verfolgt von einem starken Detachement feindlicher Soldaten. Bewegen Sie die Truppe sofort nach rechts und dann nach Süden. Am Ende des Korridors lassen Sie dann aus sicherer Distanz auf das nächste Faß feuern, und die Verfolger sind Geschichte. Bewegen Sie den Trupp nun nach Westen. Alsbald sehen Sie einen großen Raum mit sehr vielen Kampfhunden. Beseitigen Sie die Wachen, und die Hunde gehören Ihnen. Etwas nordwestlich von den Hunden befinden sich einige feindliche Schützen in einem Raum, die man beseitigen sollte, da sie



Im Wettlauf mit der Uhr müssen die Gebäude-Missionen absolviert werden. Jeder Mausklick muß stimmen, die Zeit ist knapp kalkuliert.



Wenn Sie einen feindlichen Hubschrauber mit Ihren Choppern angreifen, solange er am Boden ist, wird er auch bekämpft, wenn er abhebt.

einem sonst später in den Rücken fallen. Gehen Sie dabei äußerst vorsichtig zu Werke, da Sie jeden Hund und jeden Mann brauchen werden! Wenn Sie nun über die Karte scrollen, finden Sie im NW einen Saal mit den Ingenieuren, ohne die die Mission nicht zu erfüllen wäre. Sie werden nur von einem Mann bewacht. Bewegen Sie sich mit einem oder zwei Soldaten und einem Hund nach Westen, aber sehr langsam. Wann immer Sie ein Faß sehen, feuern Sie darauf, da dahinter meist einige Wachen auf Sie warten. Im letzten Raum vor dem Saal mit den Ingenieuren wartet schließlich noch ein weiterer Posten, der ebenfalls sehr vorsichtig zu killen ist. Der letzte Wachhabende ist kein Problem; ab jetzt steuern Sie auch die Ingenieure, und ein weiteres Areal wird



Sobald Sie die FlaRaks bzw. die Flak ausgeschaltet haben, können Sie mit Ihren Fluggeräten agieren, wie Sie wollen; die Abwehr durch den Mammut-Tank ist nicht annähernd so wirkungsvoll wie die einiger Rak-Zeros.

sichtbar: der Reaktorkern und die vier Kühltürme, aber auch Tanja mit einigen Schützen davor! Jetzt wissen Sie, warum Sie jeden Hund brauchen werden: Die gute Tanja wird durch den Umstand, daß sie jetzt vom Computer gesteuert wird, sicher nicht langsamer. In der Tat ist es meist so, daß sie erst vom letzten Hund zur Strecke ge-



Jetzt gilt's! Sie brauchen alle Hunde, um Tanja zu beseitigen. Rücken Sie danach sofort mit der Infanterie nach.



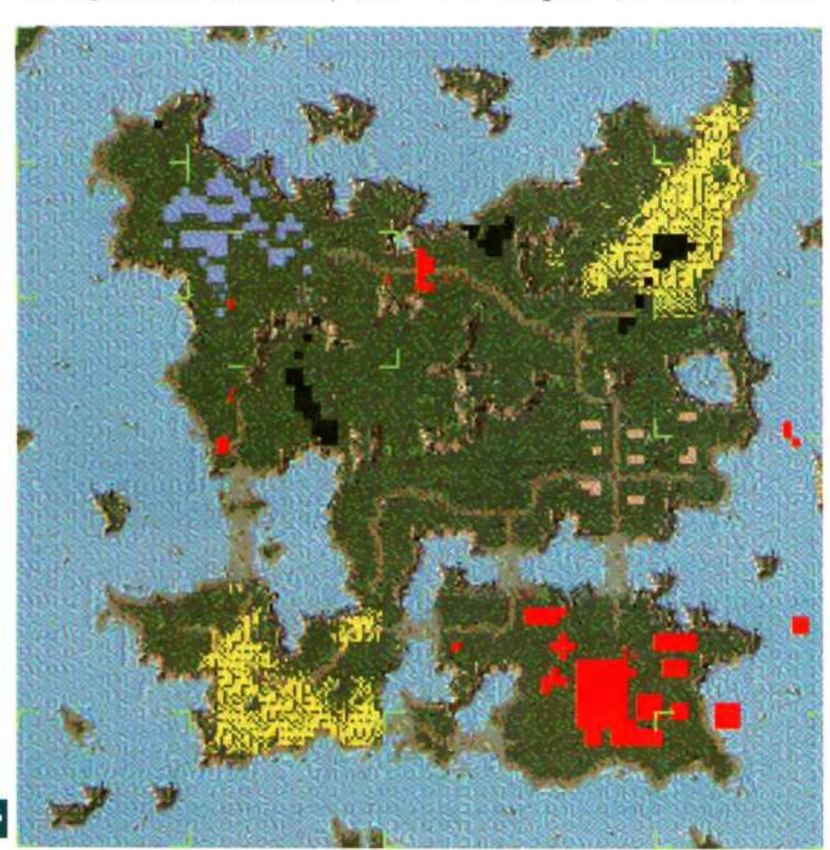
Auf einen Blick:
- Mission 8
- Mission 9
- Mission 10


Für beide Seiten gültig und in fast allen Missionen gleich: Eine möglichst große Übermacht aufbauen und damit entschlossen vorgehen, und der Feind hat keine Chance!

bracht wird, was bedeutet, daß die verbliebenen Wachen vom Rest Ihres Trupps zerstört werden müssen. Speichern Sie also besser ab, bevor Sie den Angriff starten! Nun flugs die Ingenieure zu den Kühltürmen gebracht und anschließend einen vor den Reaktorkern, und diese Mission ist überstanden!

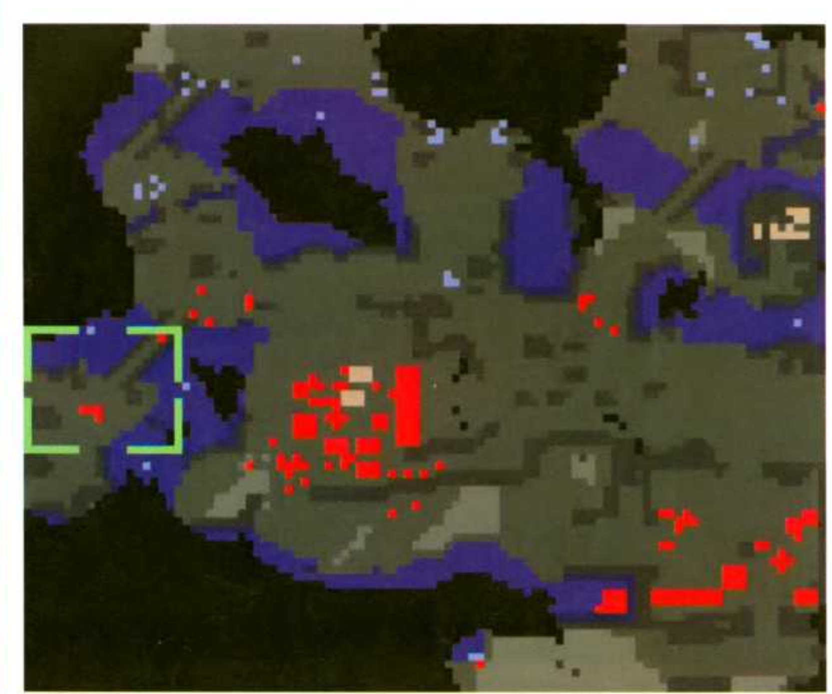
Mission 8

Sie beginnen mit der Errichtung Ihres Camps im SO. Bauen Sie nicht zu dicht ans Wasser, da sonst andauernd Schiffe Ihre Gebäude beschießen werden. Von Norden her werden Sie immer wieder von Infanterie angegriffen, was durch eine Tesla-Spule sehr wirkungsvoll unterbunden wird. Etwa nordnordwestlich befindet sich ein kleines Feindcamp, das Sie alsbald einnehmen sollten. Zerstören Sie ruhig alles, da der Bauhof eine Attrappe ist! Die Aufklärung ergibt nun, daß sich das eigentliche Feindcamp wieder im NW der Insel befindet. Ein reiches Mineralfeld entdecken Sie auf einer Halbinsel im SW. Also: Sobald das kleine Camp vernichtet wurde, ziehen Sie sich zurück und bauen Panzer- und Raketenverbände. Erobern Sie dann die Halbinsel im SW und sichern Sie die Furt etwas nördlich davon. Eine zweite Gruppe von Panzern und V2 besetzen den Durchgang zwischen den Bergen, der etwas nordwestlich des ehemaligen Camps zum Hauptstützpunkt führt. Bauen Sie im Süden Ihres Lagers noch eine Teslaspule auf, da dort immer wieder kleinere Trupps anlanden, um Sie zu ärgern. Schließlich wird ein dritter Trupp Panzer und V2 direkt nach Norden entsandt, wo das Mineralfeld des Feindes liegt, welches man sehr leicht vor weiteren Zugriffen sichern kann. Mittlerweile bauen Sie auch einige U-Boote, da der Feind viele Schiffe aufgeboten hat. Schließlich starten Sie den Angriff, indem Sie Ihre drei Verbände gleichzeitig von drei Seiten losschlagen lassen.



Mission 9

Ihre Aufgabe besteht darin, einen sogenannten Konvoi, der jedoch nur aus einem Lastwagen besteht, daran zu hindern, die Karte zu verlassen. Gleich zu Beginn werden Sie heftig attackiert und müssen unbedingt darauf achten, keine Truppen und Gebäude zu verlieren (machbar!). Sofort nach dem Angriff entsenden Sie einen Mammut-Panzer nach Westen, dem ein Invasor folgt. Sie





Bauen Sie Panzer und V2s gegen die ersten Attacken!



Bei unseren Testspielen nahm der Transporter immer den Weg über diese Brücke.

finden einen Bauhof vor, den Sie sturmreif schießen und einnehmen. Nun haben Sie eine zweite Basis und werden außerdem zumindest von Westen her nicht mehr angegriffen. Wichtig ist diese Maßnahme auch deshalb, weil Sie jetzt Spione rekrutieren können, die völlig ungefährdet die Aufklärung des Terrains beschleunigen. An sich haben Sie auch nichts anderes zu tun, als Ihre Stützpunkte zu verteidigen und heftig aufzuklären. Es ergibt sich folgendes Bild: Die Insel kann über folgende Wege verlassen werden. Eine Straße im äußersten Südwesten, eine Straße im Nordosten und zwei Brücken im Nordwesten und Nordosten gilt es zu blockieren bzw. zu zerstören. Am einfachsten ist dies im SW: Lassen Sie einen Trupp Fallschirmjäger dort abwerfen und postieren Sie diese so, daß ein Vorbeikommen unmöglich wird. Die Brücken werden von den Fallschirmbomben zerstört (Mühsam! Immer vorher abspeichern!). Entlang der Südküste setzt der Feind immer wieder Trupps mit ARI, Panzern und Rak-Zeros ab, die bevorzugt Ihr neues Camp angreifen. Bauen Sie dort also einige Bunker. Woher der fragliche LKW letztendlich kommt, war trotz extensiver Aufklärung nicht herauszufinden. In neun von zehn Fällen versuchte er, nach der Sprengung der Brücken die Insel im SW zu verlassen, was natürlich von den Soldaten dort vereitelt wurde. Wenn Sie sich stark genug fühlen, können Sie zur Sicherheit das Feindcamp im NO zerstören und an dem dortigen Ausgang einige Schützen postieren. Sobald Ihre Luftwaffe steht, empfiehlt es sich, die durch den Spion aufgeklärten Heli-Ports zu vernichten, da Sie dann weitgehend in Ruhe gelassen werden. Sobald dann Gewehrschüsse zu hören sind, war's das: Der LKW wurde durch Ihre Fallschirmjäger zerstört, die Mission kann abgehakt werden!

Mission 10

Diese Mission ist an sich recht einfach, da gegen die Feuerkraft der MIGs kein Kraut gewachsen ist. Diese Flugzeuge tragen demzufolge auch die Hauptlast der folgenden Kampfhandlungen. Nach dem Kampf, der gleich zu Beginn des Szenarios stattfindet, bringen Sie die Panzer und die LKW an den östlichen Rand der Karte zurück. Nun warten Sie in aller Ruhe, bis das Spionageflugzeug bereit ist. Lassen Sie Stück für Stück nach Osten hin aufklären. Die wenigen Flaks des Feindes werden durch die Flugzeuge zerstört. Schon bald machen sich zwei Zerstörer bemerkbar, die vorsichtshalber versenkt werden, da sie sonst immer wieder auf die Flugzeuge schießen und dieses oder jenes zerstören würden. Sehr viele Verluste können Sie sich nicht leisten, weshalb als nächstes die in der Gegend postierten Rak-Zeros von den Yaks vernichtet werden. Nun haben die MIGs leichtes Spiel, alle Panzer und



Genauso sollten Sie Ihre Transporter abschirmen, bis das Areal gänzlich von den Heerscharen des Feindes befreit ist.



Diesen Bauhof können Sie mit den Invasoren einnehmen, die Sie während des Spiels finden. Notwendig ist das aber nicht!

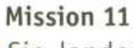


Auf einen Blick:
- Mission 11



Hier stand einmal die Werft der Alliierten. Jetzt brauchen Sie nur noch aufzuräumen.

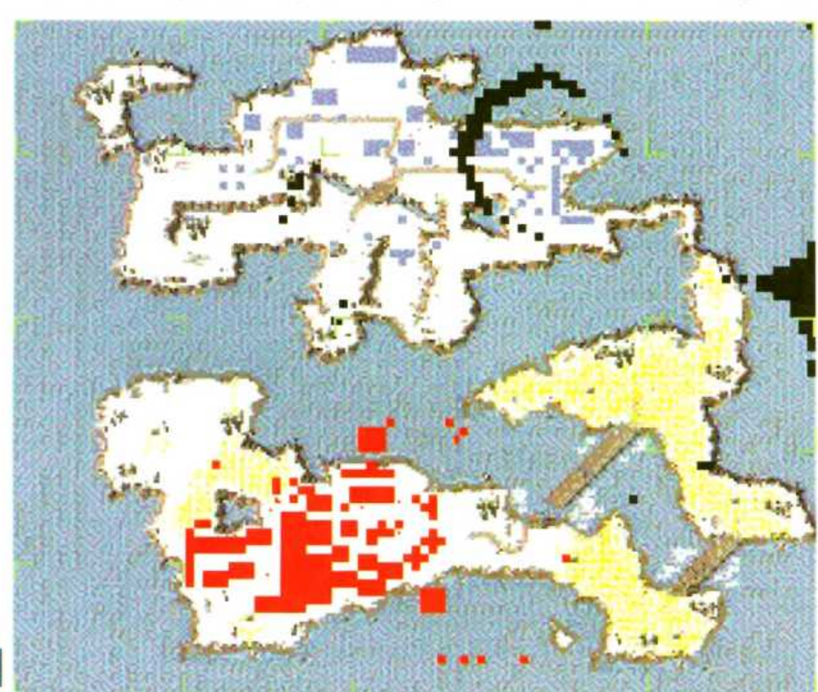
Bunker zu vernichten, während sich die Yaks um die Schützen kümmern. Sobald das Gelände gesäubert ist, fahren Sie mit dem Konvoi nach Westen, schießen mit den Panzern die Mauer kaputt, und schon sind Sie weiter. Übrigens: Wenn Sie auf dem Weg nach Westen am ersten Feindcamp vorbeikommen, erhalten Sie Unterstützung von Invasoren. Wenn Sie also lieber eine Basis mit allem Drum und Dran aufbauen wollen, können Sie das tun; notwendig ist es jedoch nicht.



Mission 11

Sie landen sofort am nächsten Strand im Norden und bauen etwas landeinwärts Ihren Stützpunkt aus. Der Feind greift von drei Seiten an: Von NW und SO mit Landungstrupps, die aus Panzern, ARI und Schützen bestehen, sowie mit einem Schlachtkreuzer, der von außen kommt und immer wieder im Süden auftaucht, um Ihre Gebäude mit wenigen Breitseiten zu zerstäuben. Die Marine-Einheiten im NO verhalten sich ruhig, weswegen Ihre erste U-Boot-Basis am Südstrand entsteht. Zwei Tesla-Spulen im SO und NW Ihres Camps verhindern schlimmere Beschädigungen durch die Landungstrupps. So, der Rest ist eine Aufgabe für Ihre Luftwaffe. Bauen Sie ein starkes MIG-Geschwader und ein ebenso starkes mit Yaks. Mit den Fliegern vernichten Sie dann Schritt für Schritt alle Feindanlagen, wobei es wichtig ist, daß die Yaks zunächst die Rak-Zeros ausschalten und die MIGs anschließend die Kraftwerke ganz im Norden. Es folgt die Marine des Feindes im NO Ihres Lagers, damit ohne Umweg der Hafen im NO zerstört werden kann. Hierzu sollten Sie jedoch vorher die dort befindliche Flak ausschalten. Zusammen mit den U-Booten wird schließlich die See von den Feindschiffen befreit. Versuchen Sie keine amphibische Landung zu unternehmen. Der einzige erreichbare Zugang befindet sich direkt gegenüber von Ihrem Camp am südlichen Strand der anderen Insel. Der Weg zu der einzigen Brücke ist jedoch total vermint, weshalb auch Mammut-Panzer nicht sehr weit kommen würden. Überdies sprengt der Feind diese Brücke sofort. Also: Überlassen Sie es den Fliegern. Sobald kein Gebäude mehr steht, werden Sie sich wundern, warum die Mission nicht beendet werden kann. Aufschluß darüber erhalten Sie, wenn Sie einige Fallschirmjäger im Norden abspringen lassen und einzeln in die verschiedensten Richtungen schicken: Es gibt zahlreiche getarnte Bunker, die Sie alle demolieren müssen, bevor es endlich weitergeht.

Uwe Symanek



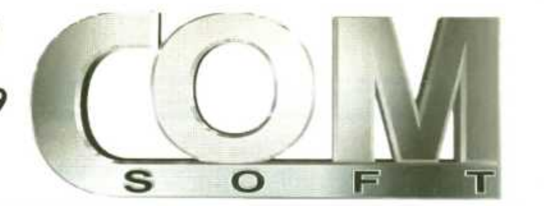


Mit Ihren Choppern und ein paar U-Booten müssen Sie zunächst das ganze Gebiet von feindlichen Schiffen säubern. Inzwischen können Sie sich eine große Flotte von MIGs aufbauen.

Ladengeschäft - Kiel
24105 Kiel, Knooper Weg 136a
Tel 0431-578180
Mo-Frei 10-14 und 15-18 - Sa 10-13 Uhr
Nur Ladenverkauf, kein Versand !!

Tel: 04344 - 41 777

Rauher Berg 1, 24217 Schönberg, Fax -41779
Mo-Frei: 10 - 18 und Sa: 10 - 13 Uhr
Aktualitäten über BTX: COMSOFT#



Das neue Jahr fängt gut an!!

3 Skulls of the Toltecs ADV DV 69,90
3D Ultra Pinball 2 SIM DV 69,90
ACE Ventura ADV DV 58,90
Adams Family Pinball SIM * DA 68,90
AH -64 Longbow Gold SIM * DV 74,90
Airbus 2 (WIN 95) SIM * DV 72,90
Alien Trilogy ACT DA 73,90
Aladin (WIN95) 3,5" Disk J&R DA 56,90
American Dream ADV DV 34,90
Animal SIM DV 79,90
Armored Fist 2 ACT/STR * DV 84,90
A.T.F. US Gold WIN95 SIM * DV 79,90
Baldies STR * MV 68,90
Baphomets Fluch ADV DV 69,90
Barbie - Druckstudio DV 49,90
Battle Cruiser 3000 AD * DA 59,90
Bedlam STR * DA 79,90
Betrayal in Antara ROL * DA 79,90
Bleifuß 2 SIM/SPO DA 61,90
Blood & Magic ACT DA 79,90
BUG! GES DV 56,90
Bundesliga Manager Hatrick 3 DV 66,90
Bundesliga Manager 97 SIM DV 69,90
Caesar 2 (Win95) SIM * DA 59,90
Chessmaster 5000 (Win95) STR DV 69,90
Civilization 2 SIM DV 74,90
Civil War General STR DV 79,90
Cluedo STR DV 76,90
Colony Wars STR * DV 69,90
Comanche 3 SIM * DV 84,90
Command&Conquer SVGA/W95 * DV 88,90
Command&Conquer 2 Red Alert DV84,90
Creatures (Win95) DV 64,90
Crusader no Regret ACT DV 64,90
Cyber Gladiators ACT DV 69,90
Daggerfall ROL DV 74,90
Dark Seed II ADV * DA 51,90
Das schwarze Auge 3 DV 34,90
Dawn of Darkness DV 79,90
Daytona USA SIM DA 76,90
Deadlock ACT DA 79,90
Deadly Games Jagged Alliance 2 ACT DV 76,90
Deadly Tide ACT DA 69,90
Deathgate ADV DA 76,90

König der Löwen (WIN95) J&R * DA 56,90
Krazy Iwan (Win95) ACT DV 76,90
Lands of Lore 2 ADV * DV 84,90
Last Blitzkrieg STR * EV 75,90
Last Rites ACT * DV 51,90
Leisure Suit Larry 7 ADV DV 79,90
Links LS SPO/SIM DA 89,90
Links Kurs 10 Kurse lieferbar ZUS je DA 49,90
Little Big Adventure 2 ADV * DV 79,90
Loadstar ACT/SIM * DA 79,90
MAD TV 2 SIM DV 68,90
Magic the Gathering (Win95) STR * DV 79,90
M.D.K. STR * DA 79,90
Mechwarrior 2 Mercenaries EV 79,90
Megarace II ACT/SIM DV 55,90
Metal Lords ACT * DA 79,90
Metal Marines STR * EV 65,90
Missionforge Cyberstorm STR DV 79,90
Monster Truck Madness ACT/SIM DV 74,90
Monty Python-Ritter der Kokusnuss DV 68,90
Moto X SPO * DA 79,90
Muppets Inside (W95) ADV * DA 69,90
Nascar Racing 2 SIM DA 74,90
NBA Live '97 SPO/SIM ATK DV 76,90
Need for Speed Special Edition DV 79,90
Nemesis - Wizardry Adventure DV 79,90
Net Zone ACT * DV 62,90
NHL Hockey '97 DOS/W95 DV 79,90
NHL Powerplay Hockey 97 SPO * DV 79,90
Nihilist ACT MV 65,90
Orionburger ADV DV 74,90
Olympic Soccer SPO ATK DV 69,90
Outpost 2 SIM * DV 89,90
Pandora Akte ADV DV 79,90
Panzer Dragon ACT/SIM DV 79,90
Pax Imperia II * DV 79,90
Pete Sampras Tennis SPO * DA 79,90
Phantasmogoria 2 ADV DA 79,90
Pinball Construction Kit SIM DV 65,90
Pinball Timebomb SIM * DV 58,90
Pocahontas interactives Filmbuch DV 87,90
Power Chess SIM DV 79,90
Privateer 2- The Darkening DV 79,90
Project Paradise ADV * DA 69,90

Sega Rally SPO/ACT	DV 69,90	Master of Orion 2 STR	DV 64,90
Diablo ROL	DV 74,90	K K N D STR	DV 54,90
M.A.X. ACT	DV 69,90	Lords of the Realm 2	DV 77,90

Death Rally ACT/SPO DV 56,90
Der Planer 2 SIM DV 69,90
Descent to Undermountain STR * DA 79,90
Destiny STR DV 75,90
Destruction Derby 2 SIM DV 76,90
Die gr. Schlacht in den Ardennen DV 69,90
Die gr. Schlacht um Gettysburg DV 69,90
Die gr. Schlacht um Waterloo DV 69,90
Die gr. Schlacht um Shiloh * DV 69,90
Die Siedler 2, Die Römer DV 69,90
Discworld 2 ADV DV 79,90
Dominion STR * DA 79,90
Down in the Dumps ADV DV 74,90
Dungeon Keeper ROL/STR * DV 79,90
Ecstatica 2 ADV DV 79,90
Enemy Nations STR DA 56,90
Evidence ADV DV 75,90
F1 Grand Prix 2 SIM/SPO DV 79,90
F22 Lighning 2 SIM DV 79,90
FIFA Soccer 97 SIM ATK DV 79,90
Flight Commander 2 SIM * DV 69,90
Flight Simulator 6.0 SIM DV 99,90
Flottenmanöver STR DV 76,90
Flying Corps SIM DV 79,90
Formular 1 Manager 96 SIM DV 69,90
Formel 1 SIM/SPO * DA 89,90
FX-Fighter Turbo ACT MV 68,90
G-Nome ACT * DA 84,90
Gene Wars ACT/STR DV 69,90
Golden Gate Killer ADV DV 74,90
Grand Prix Manager 2 SIM DV 79,90
Grid Run ACT/GES * DV 59,90
Guts 'N' Garters ACT/ADV * DV 84,90
DV 59,90
Hattrik! WINS Ikarion SIM * DV 69,90
Have a N.I.C.E. Day * DV 59,90
Heart of Darkness J&R * DA 88,90
Heros of Might und Magic 2 STR DV 79,90
Hexagon Kartell ADV DV 68,90
Hind SIM DV 59,90
Holiday Island SIM DV 72,90
Hugo 2 GES DV 44,90
Hugo 3 GES DV 59,90
Hugo 4 GES DV 59,90
Hunter Hunted (Win95) ACT * DV 84,90
Hyberblade ACT * DV 84,90
Ice & Fire STR * DV 53,90
Imperium Galactica ACT/SIM * DV 75,90
Interstate 76 SIM * DV 89,90
Int. Tennis Open (W95) SIM/SPO * DV 75,90
Iron & Blood ACT * DA 74,90
Isnogud J&R * DV 69,90
Jetfighter 3 SIM EV 69,90
Jedi Knight ACT/STR * DA 84,90
John Madden Football '97 SPO DA 74,90

Puppen, Perlen und Pistolen ADV DV 69,90
Quest for Glory Compilation * DV 69,90
Rally Racing 97 SIM DA 69,90
Re Loaded ACT DV 59,90
Realms of the Haunting ACT DV 77,90
Red Baron II SIM * DV 89,90
Return to Jacobs Star SIM * DA 56,90
Return to Krondor ROL* DV 84,90
Risiko (Win95) STR DA 69,90
Road Rash SPO DV 59,90
Sandwarriors STR * DV 76,90
Schleichfahrt SIM DV 69,90
Scorched Planet ACT * DV 64,90
Secrets of the Luxor ADV DA 99,90
Shattered Steel ACT DA 77,90
Sherlock Holmes 2 Rose Tatoo DV 74,90
Shine ADV DV 79,90
Silent Hunter Patrol Mission DV 24,90
Sonic PC J&R DV 53,90
Star Control 3 ROL DA 79,90
Star Craft STR * DV 79,90
Star General STR * DA 69,90
Star Trek - Academy Quiz DV 37,90
Star Trek - Borg STR/SIM * DA 79,90
Star Trek - Warrior Set DA 64,90
Steel Panther 2 STR/SIM * DV 69,90
S.T.O.R.M. ACT DV 64,90
Super EF 2000 SIM DV 84,90
SWIV 3D SIM DV 77,90
Syndicate Wars ACT/STR DV 74,90
Tempest 2000 ACT DA 79,90
TFX EF2000 Special Edition SIM DV 84,90
Theme Hospital SIM * DV 74,90
Time Commando ACT/STR DV 69,90
Tomb Raider ADV DV 64,90
Toonstruck ADV DV 69,90
Trophy Bass 2 SIM EV 69,90
Tunnel B1 ACT DV 84,90
US-Navy Fighter 97 SIM DV 79,90
Versailles 1685 ADV DV 69,90
Virtua Cop ACT DA 74,90
Viking - The Strategie of ... ACT * DA 69,90
Wizardry Gold ROL DV 89,90
Warcraft 2 Exclusive Edition STR DV 79,90
Warhawk STR * DA 59,90
Warwind STR DV 69,90
Wing Commander Kilrathi Saga DV 59,90
Worms Bundle incl. Mission ACT DV 69,90
X-Men: CH. of the Atom * DA 69,90
X-Wing vs Tie-Fighter SIM DA 84,90
Zork Nemesis (WIN95) ADV DV 84,90
Z STR DV 74,90

Weitere Programme, Lösungsbücher, Hardware und Neuheiten auf Anfrage.
Wir führen auch Importversionen.

Alfa-Twin	39,90

Zum Anschluß von mehreren Joysticks an einen Gameport

Zusatz-Missionen, -Sceneries, Level-CD

AH 64 Flashpoint Korea * DV45,90
A.T.F. Nato Fighter DV39,90
Civilisation 2 Scenarios DV37,90
Command Companion C&C Data DV24,90
Der Planer 2 Missionen DV24,90
Die Siedler 2 Mission-Disk DV29,90
Eartquake Level DA24,90
Mechwarrior Mission DV39,90
Perfect Grand Prix,Mission f. F1GP2 DV24,90
Scenariomania Level für Civilisation2 DV14,90
Super Speed 2 DV19,90
Level für Need for Speed, F1GP2 etc.
Super Dead 2, Level für **C&C 2** DV11,90
TFX Tactical Combat DV37,90

Games Gold

40 Spiele auf 15 CDROM: Battle Isle, Anstoß, Alone in the Dark 1-2, Das schwarze Auge 1 & 2, Larry 6, MIG 29, Ishar 1-3, Der Clou, Druidenzirkel, Oldtimer, Der Planer, Victory Humans 1 & 2, 1869, Robinsons Requiem und 20 weitere Spielehits. Fast alle Spiele komplett in Deutsch



Nur: 39,90

Sonderangebote

11th Hour DV26,90
3D Lemmings DA 19,90
3D Ultra Pinball DV33,90
Across the Rhine DV 24,90
America (Civil War) DA 24,90
Armored Fist DV 32,90
Ascendancy & Jagged Alliance DV 49,90
Bundesliga Manager Pro DV19,90
Carrier Strike Force DV 24,90
Civilisation DV 24,90
Colonisation DV 24,90
Crusade DV 24,90
Crusader-No Remorse Classic * DV 27,90
Cyberia DV 26,90
Das schwarze Auge 1 & 2 DV 42,90
Der Patrizier DV 34,90
Der Reeder DV 19,90
Destruction Derby DV27,90
Die Fugger II DV 49,90
Die Siedler SIM DV 29,90
Discworld DV27,90
Dune 2 STR DV 29,90
Dungeonmaster 2 DV 24,90
Ecstatica DV 19,90
Fade to Black DV 27,90
F1 Grand Prix DV 24,90
Flight Unlimited DV 31,90
Goblins 1-3 DV 42,90
Grand Prix Manager DV 39,90
Hanse DV 34,90
Indy Car Racing 2 DA 34,90
Jagged Alliance DV33,90
Kings Quest 7 DV 21,90
Larry 6 DV 21,90
Last Dynasty DV 21,90
Legend of Kyrandia 3 DV 25,90
Lemmings 1 bis 3 DA 27,90
Little Big Adventure DV 29,90
Lost Eden DV 24,90
Master of Magic DV 24,90
Might & Magic Triologie 3-5 DV 37,90
Monty Pyth.Complete W. of T. DA 20,90
Nascar Racing + Track Pack DV27,90
Pirates Gold DV 24,90
Pitfall WIN95 DV27,90
Pizza Connection DV 18,90
Pro Pinball The Web DV 27,90
Psycho Pinball DV 25,90
Railroad Tycoon Deluxe DV 24,90
Rayman Dv 36,90
Shanghai Great Moments DV21,90
Shivers DV 19,90
Simon, the Sorcerer 1 & 2 DV 59,90
Space Quest 6 DV 21,90
Star Trek - Next Generation DV39,90
Stonekeep DV 37,90
Teamchef DV 29,90
Tilt DV22,90
Theme Park DV 29,90
Top Gun DV 29,90
Transport Tycoon+World Ed. DV 24,90
U.S. Navy Fighter DV 28,90
Vollgas DV 30,90
Warcraft 1 DA24,90
Wing Commander 3 DV 33,90
Wing Commander IV DV56,90
Woodruff DV 24,90
X-Wing enhanced DV 39,90

Lösungsbücher

3 Skulls of the Toltecs 14,90
7th Guest oder 11th Hour je 14,90
Albion 14,90
Alien Trilogy 14,90
Aliens 14,90
Alone in the Dark 1-3 Sammelband 20,00
Azraels Tear 14,90
Baphomets Fluch 14,90
Bermuda Syndrome 14,90
Biing incl. Diskette 20,00
C & C - Der Tiberium Konflikt 14,90
C & C - Der Ausnahmezustand 14,90
Casper * 14,90
Creature Shock 14,90
Crusader-No Remorse / Regret je 14,90
Daggerfall, Elder Scolls * 14,90
Das schwarze Auge 1,2 oder 3* je 24,00
Deadly Games - Jagged Alliance 2 14,90
Death Gate 14,90
Der Druidenzirkel 24,00
Die Pandora Akte 14,90
Discworld 14,90
Eye of the Beholder 1-3 20,00
Fable 14,90
Fade to Black 14,90
Frankenstein 14,90
Full Throttle, Vollgas 14,90
Gabriel Knight 1 oder 2 je 14,90
Gobliins 1 - 3 Sammelband 20,00
Inca 1 - 2, Sammelband 20,00
Indiana Jones 3 & 4 14,90
Ishar 1-3 Sammelband 20,00
Jagged Alliance 14,90
Karma, Alien Virus & Burn Cycle 14,90
King's Quest 1,2,3,4, 6 oder 7 je 14,90
Knights of Xentar 14,90
Lands of Lore 1 14,90
Legend of Kyrandia 1-3 20,00
Lighthouse 14,90
Little Big Adventure 14,90
Lucas Arts Classic oder Top Adv 20,00
Maniac Mansion 1 + 2 14,90
Might & Magic 3,4 oder 5 je 14,90
Monkey Island 1 & 2 14,90
Mummy - Tomb of the Pharao 14,90
Myst, Lost Eden & Noctropolis 14,90
Orionburger 14,90
Police Quest 1-4, 20,00
Police Quest SWAT 14,90
Ravenloft 1 oder 2 -je 14,90
Rebel Assault 1+2 & Privateer 14,90
Riddle of Master Lu 14,90
Sam & Max 14,90
Simon the Sorcerer 1oder 2 je 14,90
Space Quest 6 14,90
Space Quest 1-5 20,00
Star Trek, Next Generation 14,90
Star Trek 1 und 2 20,00
Stonekeep 14,90
System Shock 14,90
Terra Nova 14,90
The Ripper 14,90
Time Commando 14,90
Time Gate 1 Knights Chase 14,90
Torin's Passage 14,90
Ultima 3-6 Sammelband 20,00
Ultima 7 Teil 1&2+Forge 20,00
Ultima 8-Pagan 14,90
Ultima Underworld 1o.2 je 14,90
Warcraft 2 oder Mission je 14,90
Warhammer 14,90
Wingcommander 3 o 4 je 14,90
Wizardry 6 und 7 20,00
Woodruff and the Schnibble of A. 14,90
Z 14,90
Zak Mc Kracken 14,90
Supersammelband: Die Siedler 2, Afterlive, Caesar 2, Civilisation 2, Conquest of the New World und Die Fugger 2 20,00

Ladenverkauf

Unser Angebot können Sie auch direkt in folgenden Läden kaufen. Die Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen

Händler-Anfragen erwünscht

Computer Börse Essen	AST - Multimedia	Mobiler Support Service	Comsoft - Kiel
Berliner Str. 214	Große Paaschburg 17	Ostmarkstr. 5	Knooper Weg 136a
45144 Essen	25524 Itzehoe	46117 Oberhausen	24105 Kiel
Tel:0201-751135	Tel:04821-600177	Tel: 0208-811009	Tel: 0431-578180

Zeichenerklärung:
DV-Dt.Version, DA-Dt.Anleitung, EV-Englische Vers., MA-Multilinguale Anl. Die Kürzel hinter den Programmen: ACT-Action, ADV-Adventure, GES-Geschicklichkeit, J&R-Jump & Run, ROL-Rollenspiel, SAM-Sammlung, SIM-Simulation, STR-Strategie, SPO-Sport, ATK- Alfa Twin kompatibel., * Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.

Versandbedingungen
Wir liefern per Nachnahme oder Vorkass UPS/Post. Auslandssendungen nur gegen Vorkasse (Euroscheck zzgl. 20,-DM Versandkosten). Versandkosten: UPS-NN 20,-DM, Post-NN 10,-DM + Nachnahmegebühr, Vorkasse 8,-DM. Sicherheitverpackung (+ 3,50DM).Ab 250,- DM Bestellwert - Versandkostenfrei. Preise gelten unter Vorbehalt. Versionsänderungen vorbehalten.

Auf einen Blick:

- The Blub, The Rat
- Teil 1 - Die Ratte
- Teil 2 - Mr. Bad Guy
- The Hypnotic Machine
- Just for Fun

DOWN IN THE DUMPS

Sie können sich nicht vorstellen, über eine Müllhalde zu spazieren und verstreut herumliegende Teile eines defekten Raumschiffes zu suchen? Mit den Blubs können Sie testen, ob Ihnen diese Art der Freizeitgestaltung Spaß macht. Glauben Sie es nur - Sie werden den Müll lieben. **von Andrea von der Ohe**

The Blub, The Rat ...

Teil 1 - Die Ratte



Das Ziel
Sohn Blub muß versuchen, der flinken Ratte das Stück Rohr wegzunehmen, das er für ein Teil des kaputten Raumschiffs hält.

Benötigte Gegenstände



Seil

Käse



Flasche

Vorbereitung



Den Käse aufheben.



Das Stück Seil aus der Höhle holen.



Die Flasche rechts neben dem Gewicht holen.

Die Lösung



A: Den Käse neben das Gewicht legen, das Seil an das Gewicht binden, dann an der Schalttafel „Zeitlupe" einschalten und am Seil ziehen. Video



B: Die Flasche in das eine Loch stecken und Furz in das andere schicken. Video

Teil 2 - Mr. Bad Guy



Das Ziel
Der Punk muß k. o. gesetzt werden, damit Sohn Blub das besagte Stück Rohr aus seiner Tasche nehmen kann.

Benötigte Gegenstände



Schild



Stift



Fingerhut



Bunte Pillen

Blaue Pillen



Programmheft

Vorbereitung



An der Panflöte das Schild wegnehmen.



In der Höhle mit dem Punk sprechen, dann den Stift und den Fingerhut mitnehmen.



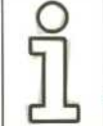
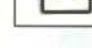
Auf der Müllhalde die bunten und blauen Pillen sowie das TV-Programm einsammeln, danach das Spielzeug anklicken.

In der Flasche den Fingerhut mit Whisky füllen und rauskrabbeln.

Die Lösung

A: Am Joghurtbecher mit dem Stift das Schild beschriften und aufstellen, die blauen Pillen in den Fingerhut füllen und dem Punk das Gebräu geben - damit ist der Punk k.o.; die bunten Pillen in den Fingerhut füllen - der Punk wird schläfrig. Savegame

B: Zur Hütte hochgehen und im Programmheft die einschläfernden Sendungen markieren, danach die Sendungen abspielen. Video

JUST FOR FUN

Teil 1

- Werfen Sie doch mal die Zigarettenkippe oder Teer und Federn in das Rattenloch.
- Spielen Sie Pan-Flöte. Wenn der Punk kommt, kippen Sie ihm den Honigtopf über den Kopf.



Teil 2

- Wünschen Sie sich vom Flaschengeist eine Verschönerung des Vaters.
- Malen Sie im 3. Stock die Wand mit Farbe aus dem Keller und Pinsel aus Opas Arbeitszimmer an, Nebelhorn blasen, in Truhe verstecken. Video
- Seifen Sie den Boden im 2. Stock mit Seife ein, dann das Nebelhorn blasen.
- Draußen läßt sich Oma für kurze Zeit ganz beseitigen: Entweder die Kracher an Oma festbinden, dann anzünden, oder den Fönstecker einstöpseln, Nebelhorn blasen und dann den Fön anschalten.
- Video

The Hypnotic Machine



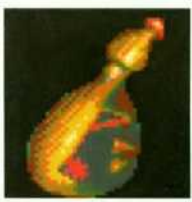
Das Ziel

Frau Blub muß vier Teile zum Bau eines Flugkörpers beschaffen, mit dem sie die Hypnosemaschine verfolgen und zerstören kann.

Benötigte Gegenstände



Vorhang



Speiseöl



Maulwürfe



Fahrradrahmen



Roboterpuppe



Eisstiel



Nebelhorn

Vorbereitung



1) Die Roboterpuppe mitnehmen.



2) Aus der Küche das Speiseöl holen.



3) An der Lampe reiben und den Geist bitten, an der Glücks-Galaxie teilnehmen zu dürfen.



4) Spielen und einmal gewinnen - der Gewinn ist das Nebelhorn. Savegame

Auf einen Blick:
- The Abominable Robin Blub
- Bug-Report

Die Lösung



1) Das Speiseöl auf den Salat gießen, damit die Biker ausrutschen, dann den Fahrradrahmen und die Maulwürfe mitnehmen.

2) Den Eisstiel hinterm Haus holen.



3) Den Vorhang vom Fenster abnehmen.



4) Im 2. Stock die Roboterpuppe in die Badewanne stellen, den Vorhang schließen, den Wasserhahn aufdrehen, dann das Nebelhorn blasen und schnell im Wäschekorb verstecken.



5) Opa Fahrradrahmen, Eisstiel, Vorhang und Maulwürfe geben. Savegame

BUG-REPORT

Im gesamten Spiel sind leider einige Grafikbugs vorhanden, die extrem im 5. Teil auftreten, wenn Sie nicht genau die korrekte Lösungsfolge einhalten - wer kann das schon. Durch Betätigen der Space-Taste lassen sich Aktionen erzwingen, die eigentlich vom Spielablauf her noch gar nicht vorgesehen sind - und schon haben Sie doppelte Charaktere oder gar keine mehr. Auch beim Sound gab es die unterschiedlichsten Resultate. Auf einigen Testrechnern lief während des Spiels Hintergrundmusik, auf anderen nur sekundenweise, und das bei gleicher Rechnerausstattung und -konfiguration. So sollten Sie auch genau überlegen, welche Treiber unbedingt mitgeladen werden müssen, denn z. B. mit dem Treiber der kabellosen Logitech-Maus ist ein flüssiges Spiel unmöglich. Ein Anruf bei Bomico brachte dann Gewißheit: Die Probleme seien bekannt, man arbeite schon an einem Update. Dieses werden Sie so bald wie möglich auf unserer Cover-CD finden.



Vater Blub legt eine Diskette in den Bordcomputer - und schon ist er doppelt vorhanden, weil diese Aktion noch nicht „an der Reihe" war.

The Abominable Robin Blub



Das Ziel

Vater Blub muß König Richard befreien und den Sheriff besiegen, um das Päckchen mit dem fehlenden Raumschiffteil zu bekommen.

Benötigte Gegenstände



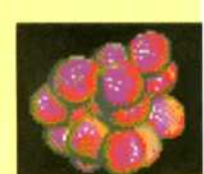
Angel



Zuckerwatte



Porträt



Fliegenaugen



Schlittschuhe



Schlüssel

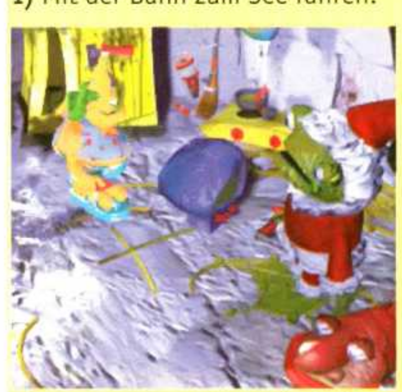


Mantel

Vorbereitung



1) Mit der Bahn zum See fahren.



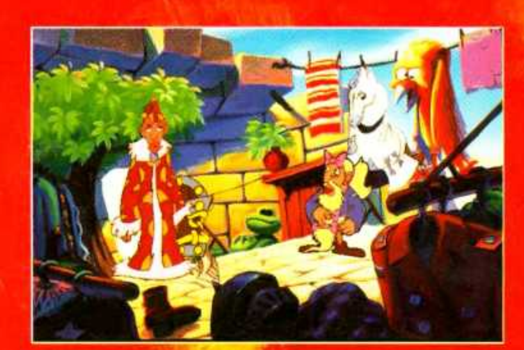
2) Die Angel aus dem Iglu holen, mit dem Weihnachtsmann reden.



3) Mit der Angel die Maulwürfe fangen, dann die Schlittschuhe anziehen.



DAS PROBLEM BEI PAUSCHALREISEN IST, ...



DASS DIE DORTIGEN BASARE VERWIRREND -



DIE ÖFFENTLICHEN VERKEHRSMITTEL PRIMITIV SIND -



UND DIE EINHEIMISCHEN NUR 'RUMHÄNGEN.



VON DEN COCKTAILS BEKOMMT MAN KOPFSCHMERZEN,



UND DAS ESSEN IST SCHLECHT.



DANN TRIFFST DU EINE HEISSE BRAUT,



DU LÄSST DEINE MAGIE SPIELEN,



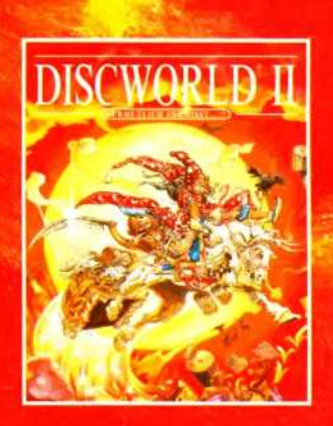
UND DIE SACHE SIEHT VIELVERSPRECHEND AUS.



BIS IHR VATER AUFTAUCHT,



MIT EINEM ALTEN FREUND !



Erhältlich komplett auf Deutsch für Windows 95 und MS-DOS

"Ausgezeichnete Grafik ... hochwertige Synchronisation ... Referenzklasse-Puzzles ... da können sich viele Adventures eine Scheibe davon abschneiden."

PC Games 12/96, 83 % Gesamtwertung



DISCWORLD® II

VERMUTLICH VERMISST...!?



http://www.psygnosis.com

Lesen Sie die Scheibenwelt-Bücher aus dem Goldmann-Verlag -"Rollende Steine" von Terry Pratchett jetzt im Buchhandel.

Auf einen Blick:
- Fragen und Antworten
- The Bum
- Teil 1 - Auf den Kopf gelangen
- Teil 2 - Auf dem Kopf

Die Lösung



1) In der Höhle mit König Richard reden und die richtige Melodie auf den Drüsen nachspielen: 5 - 3 - 1 - 4 - 2.



2) Mit der Bahn zum Wald fahren, dort an der Brücke Little John besiegen - immer in die entgegengesetzte Richtung zu Little John laufen. Video Savegame



3) Mit König Richard reden, danach aus der Truhe erst die Fliegenaugen, dann das Porträt nehmen und in den Geheimgang gehen.



4) In der Folterkammer den 3. Hebel betätigen und den sich nun öffnenden Gang betreten.



5) Von Lady Marianne küssen lassen und durch das Fenster schnell verschwinden



4a) Um aus den Ketten herauszukommen, am Seil ziehen und die Streckbank wünschen, noch einmal wiederholen - Vater Blub ist nun so groß, daß er an die Kettenschlüssel herankommt.



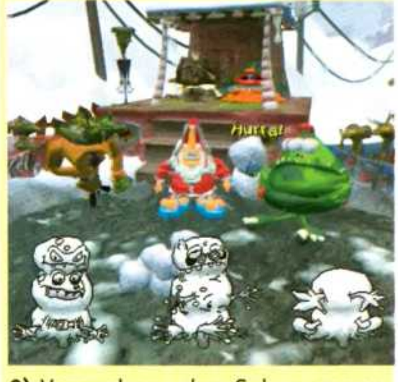
6) Mit dem Schlüssel die Truhe öffnen.



7) Wieder zum See und ins Iglu gehen, dort den Mantel vom Weihnachtsmann holen.



8) Zuckerwatte kaufen und für das Turnier einschreiben lassen.



9) Versuchen, das Schneemann-Wettbauen zu gewinnen - König Richard muß (wie abgebildet) zusammengesetzt werden. Savegame

FRAGEN UND ANTWORTEN

Wieso hängt sich mein Rechner immer auf?
Auf diese Frage wußte auch bei Bomico niemand eine Antwort, denn diese Abstürze sind völlig unabhängig von der Rechnerkonfiguration. Es wurde versprochen, schnellstens ein Update zur Verfügung zu stellen.

Wie kann ich in Teil 4 und 5 Gegenstände einem anderen Charakter zuspielen?
Nehmen Sie den Gegenstand auf und klicken Sie ihn in der Statusleiste auf den Charakter, der ihn erhalten soll.

Ich habe in Teil 2 die Oma aus dem Haus geschafft, bevor ich alle vier Flugteile hatte. Jetzt fällt sie auf den Trick nicht mehr rein.
Manchmal merkt sich Oma, womit sie reingelegt worden ist. Nehmen Sie eine der anderen genannten Möglichkeiten.

Egal, wie oft ich in Teil 4 dem Läusebaby ein Spielzeug zeige, es kommt nicht mit.
Sie müssen im Gespräch mit der Läusemutter ihr versprechen, daß Sie ihr das Baby zurückbringen. Scrollen Sie dafür den Antwortkatalog ganz nach unten.



Im Videomenü legen Sie eine Kassette in den Rekorder und können so Spielabschnitte aufnehmen und später wieder abspielen.



Über diesen Screen können Sie die Spieloptionen anwählen und einen Spielabschnitt starten bzw. fortführen.

The Bum

Teil 1 - Auf den Kopf gelangen



Benötigte Gegenstände



Poster



Garnrolle



Luftballon



Hubert

Das Ziel
Sohn und Tocher müssen vom Boden auf den Kopf des Tramps gelangen.

Vorbereitung



1) Mädchen: das Poster aufheben.





2) In die Tasche kriechen und von dort die Garnrolle mitnehmen.



3) Den Luftballon aufheben.

Die Lösung



1) Dem Bad Guy das Puppenkleid anziehen, mit Hubert sprechen und ihn einstecken, dann am Vogel festhalten.

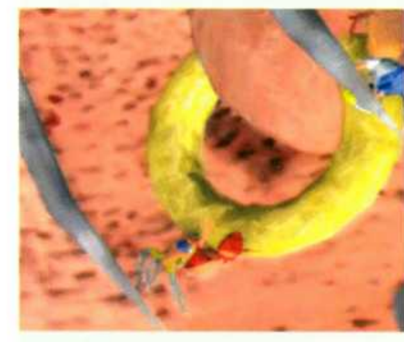


2) Auf dem Baum Hubert an die Garnrolle binden und ihn als Enterhaken auf den Kopf des Tramps werfen. Video. Auf dem Kopf den Luftballon und das Poster dem Jungen ins Inventar klicken.



3) Junge: zum See gehen und Furz das Poster zeigen, ihm den Luftballon zum Aufblasen geben und dann mit dem Ballon auf den Kopf fliegen. Video

Teil 2 - Auf dem Kopf



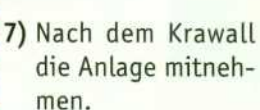
Benötigte Gegenstände



Rassel



Basketball



Anlage



Kassette

Das Ziel
Beide Kinder müssen die Omis dazu bringen, ein Seil zu flechten, um damit zum Ohr des Tramps zu gelangen. (Savegame)

Die Lösung



1) Mädchen: die Rassel aufheben.



2) Den Basketball holen.



3) Die Blattlaus mit dem Basketball außer Gefecht setzen, ins Haus gehen, mit der Läusemutter reden und ihr versprechen, ihr Baby zurückzubringen.



4) In die Bar gehen und dem Läusebaby dreimal die Rassel zeigen.



5) Von der Läusemutter als Belohnung eine Kassette mit Schnulzenliedern wählen, die Kassette dem Jungen ins Inventar klicken.



6) Junge: in die Bar gehen und die Kassette abspielen.



7) Nach dem Krawall die Anlage mitnehmen.



Jimmys Behausung liegt im Dorf etwas versteckt.









8) Nacheinander zu allen vier Musikern gehen und ihnen die Anlage zeigen.



9) Zu den Omis gehen, das Mädchen aktivieren und ebenfalls herholen, dann mit den Omis reden.

10) Sohn und Tocher zum Konzertplatz gehen lassen; Junge: Kaugummi kauen (Kaugummi auf Mädchen klicken), die Anlage Elvis zeigen, mit Elvis reden.



11) Sohn und Tochter zum Ohr bringen und am Seil runterrutschen. Savegame



12) Dem Mädchen die Buzzerhand ins Inventar klicken; Mädchen: mit Buzzerhand Bad Guy verscheuchen, durch das Loch krabbeln.

Auf einen Blick:
- Happy End
- Die Blubs Online
- Die lebende Kanonenkugel
- Glücks-Galaxie

Happy End



Das Ziel
Damit die Blubs nach Hause fliegen können, müssen alle Lecks im Raumschiff repariert werden.

Benötigte Gegenstände



Holo-TV



Schlauch



Hocker



Pudding



Peitsche

DIE BLUBS ONLINE

Internet Info

Zwischenlandung - die Blubs im Netz

CompuServe:
GO Gamers , GO Deuspiel
- Tips & Tricks von Usern
ID 101636,1650 (Andrea)

Internet:
http://www.haiku-studios.com
- Demos, E-Mail Hersteller

Phone:
Bomico 0 61 07 / 9 45-145
- technische Hilfe, Tips,
Mo - Fr 15 - 18 Uhr

BBS:
Bomico 0 61 07 / 9 30-222
- Tips, Patches, Updates

Vorbereitung



Gepäckraum: Frau Blub ersetzt Furz.



Warteraum: Furz ersetzt Sohn, Furz aktivieren, Furz ersetzt Tochter. Video



Cockpit: Oma ersetzt Vater.



Maschinenraum: Sohn und Tochter nacheinander aktivieren und herholen, beide ersetzen Oma.



Maschinenraum: Vater ersetzt Opa, Schlauch mitnehmen. Savegame

DIE LEBENDE KANONENKUGEL

Das Mädchen kann auch auf den Kopf geschossen werden: Mädchen: in den Kanonentrichter klettern, Junge: am großen Blatt links ziehen, den Bad Guy mit der Buzzerhand verjagen, die Lunte mit den Streichhölzern anzünden. Video

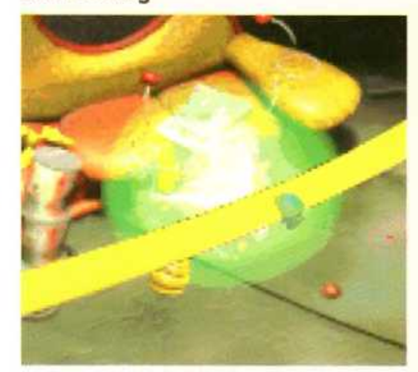


GLÜCKS-GALAXIE

Damit das Gewinnen nicht allzu mühsam ist, hier die Antworten der einzelnen Planeten beim 1. und 2. Besuch

Planet	1. Mal	2. Mal
Handel	3	1
Ferien	2	3
Ökologie	3	1
Kunst	2a	3
Verschmutzung	2	1
Jäger	3	2
Bürokraten	1	2
Gangs	3	2
Pistengänger	3	1
Psychiatrie	1	3

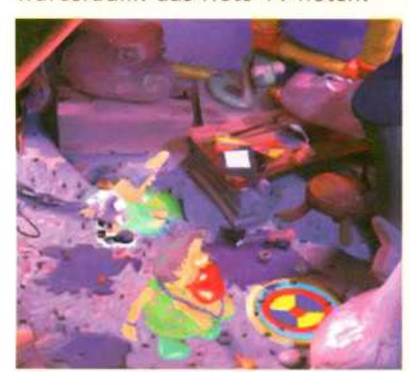
Die Lösung



Warteraum: das Holo-TV holen.



Warteraum: den Schlauch in das Wasserloch stecken, anschließend das Loch mit einem Pudding abdichten; einen weiteren Pudding mitnehmen.



Gepäckraum: mit dem Holo-TV Frau Blub ersetzen; den Hocker und die Peitsche mitnehmen.



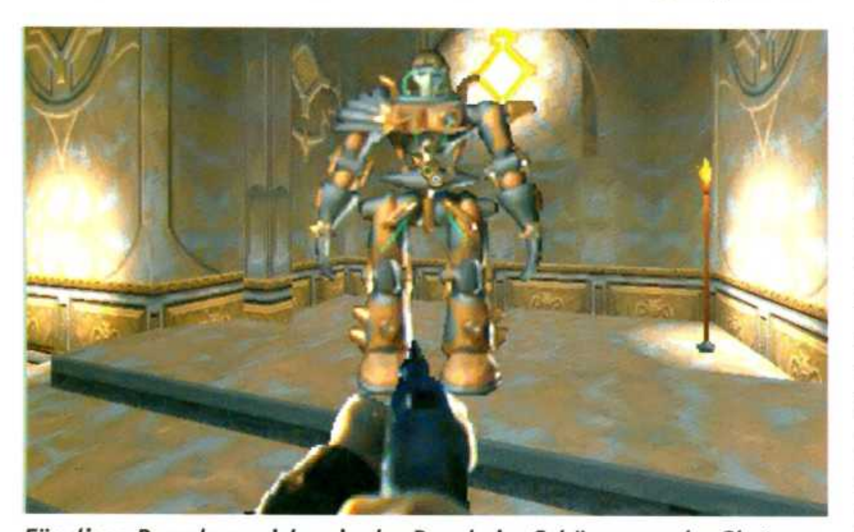


Maschinenraum: mit Pudding Leck in Gasleitung abdichten, anschließend mit Peitsche und Hocker das Feuer in den Ofen zurücktreiben.

Auf einen Blick:
- Die Gegner
- Die Waffen
- Der Anfang
- Das Haus

REALMS OF THE HAUNTING

Seit dem ersten Teil von Alone in the Dark spielte sich kein Action-Adventure mehr so gruselig wie Realms of the Haunting. Die explosive Mischung aus 3D-Action, kniffligen Puzzles und einer riesigen Spielewelt läßt dem Maus-Jongleur vor dem Bildschirm einen Schauer nach dem anderen über den Rücken laufen. Damit Sie nicht völlig unvorbereitet ins Horror-Spektakel gehen, haben wir die drei CD-ROMs für Sie durchgespielt.



Für diese Burschen reichen in der Regel vier Schüsse aus der Shotgun.



Dieser rote Wächter läßt Sie nur vorbei, wenn Sie ihm den gleichfarbigen Kristall aushändigen.



Gleich zu Beginn des Spiels müssen Sie unbedingt die Pistole mitnehmen und das Fax lesen.

Die Gegner - Kampfstrategien

Gegner gibt es massenweise in ROTH. Einer ist gruseliger und härter zu bezwingen als der andere. Ziemlich zu Beginn des Spiels werden Sie mit den dumpfen Schwertschwingern Bekanntschaft machen. Haben Sie hier irgendeine Schußwaffe, machen Sie diesen schnell den Garaus. Wichtig hierbei: Halten Sie die Monster auf Distanz, so daß kein Schwerthieb ins Schwarze trifft. Maximal drei Pistolenschüsse, und die Monster lösen sich in nichts auf. Wesentlich härtere Brocken sind die automatisierten Monster, die Sie auf dem Weg zum Schrein antreffen. Sie sind riesengroß und können einige Schüsse aushalten. Hier sollten Sie auf jeden Fall mit der Shotgun zu Werke gehen. Auch hier gilt es, die Monster auf Distanz zu halten. Diese ersten beiden Monsterarten sind recht dumm und werden Sie nicht sehen, wenn Sie sich hinter einem Felsvorsprung verstecken. Gerade die Automaten laufen nur vorgegebene Strecken. Also einfach in die Tür vor ihrem „Hauptquartier" stellen und jedesmal, wenn einer vorbeikommt, schießen. Besonders hartnäckige Gegner sind die axtschwingenden Skelette. Sie sind nicht nur beinahe so schnell wie der Spieler, sondern nahezu unverwüstlich. Zwar sacken sie nach einem oder zwei Treffern in sich zusammen, stehen nach kurzer Zeit aber wieder auf. Hier sollten Sie einfach versuchen davonzulaufen. Im Laufe des Spiels kommen Sie an unzähligen Monstern vorbei, doch sei es ein Flugsaurier, ein schwertschwingender Minotaurus, eine zweiköpfige Wasserschlange oder eine Mischung aus Bär und Büffel, die Kampfstrategien sind immer dieselben: Viel umherlaufen, um nicht geschnappt zu werden und immer wieder versuchen, aus der Distanz auf die Monster zu feuern. Das Handling der Maus ist das größte Problem beim Schießen. Wenn sich der Zeiger rot färbt, haben Sie das Ziel - laut Handbuch - im Visier, doch leider ballern Sie bis-



Färbt sich der obere Teil des Cursors rot, darf geschossen werden - auch auf Fensterscheiben.

weilen meilenweit vorbei. Am sichersten ist es, wenn Ihre Waffe geradewegs auf das Opfer zielt - egal, was der Mauszeiger sagt.

Die Waffen

An Waffen mangelt es im Spiel nicht. Sie starten im Haus mit ihren Händen, doch keine Angst, bevor Sie einen ersten Gegner treffen, haben Sie bereits eine Kanone. Die finden Sie auf dem Schreibmaschinentisch. Gehen Sie zu Beginn sorgfältig mit der Munition um, später finden Sie an fast jeder Ecke neue Magazine. Die Kanone muß je nach Zielsicherheit rund dreimal auf die schwachen Monster mit den Schwertern abgefeuert werden, um sie zu erledigen. Achten Sie jedoch immer auf die Munitionsanzeige: Haben Sie keine Kugeln mehr im Magazin, muß nachgeladen werden, und das dauert ganz schön lange. Treten Sie nach der letzten Kugel den Rückzug an, drücken Sie STRG, um nachzuladen, und greifen Sie erst dann wieder an. In den Kellern finden Sie später eine Shotgun. Auch hier wird Ihnen Munition en masse geliefert. Die Shotgun ist schlagkräftiger und muß auch nicht umständlich nachgeladen werden, ist also auf jeden Fall der Pistole vorzuziehen. Im Raum mit den Engelsstatuen finden Sie den Feuerstab. Mit ihm ist das Kämpfen wesentlich einfacher, er ist noch schlagkräftiger und benötigt keine Munition. Wie oft Sie mit den Waffen treffen müssen, hängt in erster Linie von ihren Schußkünsten ab. Zielen Sie mit dem Mauspfeil auf den Körper, dort haben Sie die beste Angriffsfläche. Später im Spiel bekommen Sie Aelfs Dagger, einen Dolch, der absolute Zerstörung mit sich bringt.

Bevor Sie zum Tor nach Raquia gelangen, finden Sie einen Granatenwerfer. Dieser ist zwar sehr zerstörerisch, hat aber im Nahkampf deutliche Nachteile gegenüber den anderen Waffen. Die Nachladerate ist hoch, so daß es zu lange dauert, bis Sie wieder kampfbereit ist. Also bei vielen Gegnern und engen Lokalitäten lieber eine andere Waffe benutzen. Ein Wort noch zu den Schwertern: Benutzen Sie ein Schwert nur im absoluten Ausnahmefall, also, wenn Sie keine Munition für die Schußwaffen mehr haben. Auch aus dem Hinterhalt ist das Schwert einsetzbar, eine Pistole sollte jedoch immer vorgezogen werden.

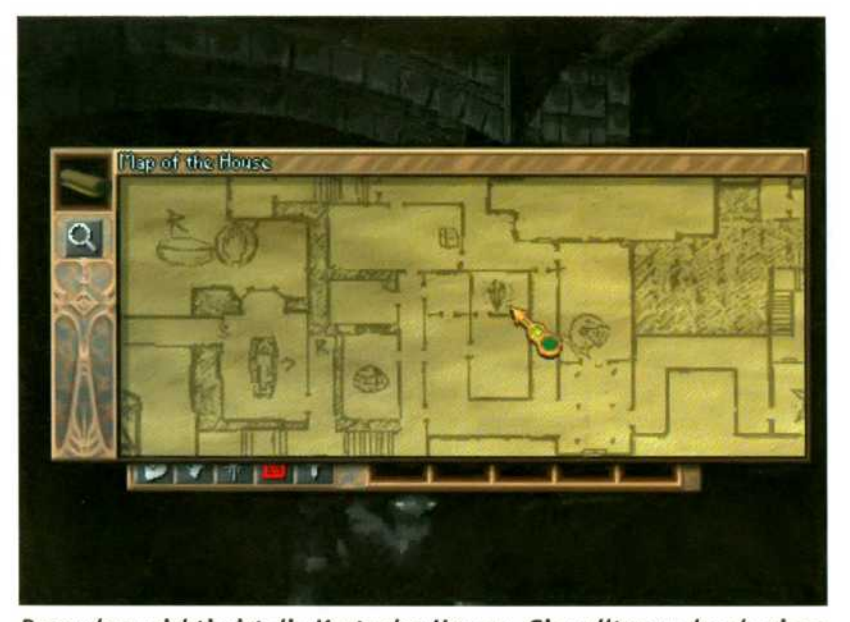
Aller Anfang ist leicht!

Aufgrund des riesigen Umfangs des Spiels gehen wir hier zwar auf alle Knackpunkte ein, halten uns aber recht kurz bei diesen auf. Sie sind Adam Randall und haben eine Menge zu überstehen. Los geht es im Haus, wo Sie auf dem Schreibmaschinentisch die Pistole finden. Als erstes müssen die zwei Kerzen neben dem Sarkophag-Gemälde anzünden. Ein Schlüssel erscheint und wird eingesackt. Vorsicht: Ein Feuerball schießt einmal aus dem Gemälde, halten Sie sich seitlich davon auf. Mit den Schlüssel gehen Sie in die Bücherei, wo Ihnen Ihr Vater erscheint. Nehmen Sie die Schlangen, den Schild und ein Schwert mit. Anschließend öffnen Sie das Bücherregal und gehen ins Mausoleum. Dort stecken Sie den metallischen Orb (auf dem Regal) in eine Tür gegenüber. Im Raum dahinter (ein Monster wartet) finden Sie eine Karte und massig Munition. Gehen Sie jetzt in den großen Schrein. Dort angekommen, wenden Sie sich nach links und legen den Hebel um. Sie kommen zu einem vergitterten Raum, legen Sie dort den Hebel um, werden Sie eine Tür öffnen. Beeilen Sie sich, um zu dieser Tür zu gelangen, da sich diese nach wenigen Sekunden wieder schließt. Dort finden Sie einen wichtigen Schlüssel. Nun gehen Sie in den Raum, in dem die Automaten-Monster entstehen. Schießen Sie gar nicht erst, es werden immer mehr. Rennen Sie zu den Händen an der Wand, drücken Sie alle drei, und in einer Ecke des Raum erscheint eine vierte. Drücken Sie nun diese, und die Automaten werden nicht länger hergestellt.

Eine Schrift erscheint an der Wand, prägen Sie sich diese gut ein, die Worte werden benötigt, um im großen Schrein die Statue am Ende wegzubewegen. Vorher jedoch müssen Sie durch eine Tür mit schimmerndem Licht gehen und sich dort auf den Thron setzen. Sie werden gebrandmarkt. Nun suchen Sie einen Raum voller Engelsstatuen (den Gang runtergehen), dort nehmen Sie den Shrive mit. Hier bekommen Sie auch die mächtige Feuerschußwaffe. Ab zur großen Statue und die Worte sprechen. Nun erscheint Florentine und will den Shrive. Geben Sie ihn nicht ab, sie benötigen ihn, um wieder zu Aelf gelangen.

Zurück im Haus

Nehmen Sie dort die Schlangen und die Heiltränke, bevor Sie zurück ins Haus wandern (ein Schalter legt einen Geheimgang frei!), wo Sie Rebecca zum ersten Mal treffen. Mit ihr müssen Sie einen Kristall finden. Als erstes im Raum mit den Schränken die Bodenplatte in der Ecke aktivieren, damit die Tür in diesem Raum geöffnet werden kann. Dort finden Sie die Karte des Hauses. Wie nützlich! Der Kristall befindet sich in einem Kamin. Stecken Sie den Kristall in den grünen Dome. Sie werden nach Ägypten transferiert, wo sie Gnarl treffen. Er fragt Sie, ob Sie in die Zeit vertrauen, antworten Sie mit JA. Nur dann bekommen Sie zwei Masken, die Sie zum Tower bringen können. Nun beginnt Kapitel IV. Sie finden einen alten Helm. Ein Schild mit einem Schwert drehen Sie um, um einen weiteren Geheimgang zu öffnen. Im Raum ganz oben an der Treppe stellen Sie sich auf das Gate und setzen eine Maske auf. Nun sind Sie im



Besonders wichtig ist die Karte des Hauses. Sie sollten mehr als einen Blick riskieren, da häufig auch Geheimräume eingezeichnet sind.

Auf einen Blick:
- **Raquia**
- **Gremlin Online**
- **Randals Heim & Arqua**

Tower zwischen den Welten.
Dort treffen Sie Raphael, verlassen Sie ihn und gehen Sie in eine der beiden grünen Türen. Finden Sie einen weiteren runden Kreis, der Sie in den Garten des Hauses teleportiert. In einem der Teiche finden Sie einen Schlüssel (Y drücken, um zu kriechen). Damit können Sie eine der Türen öffnen. Der Mühen Lohn ist eine weitere Karte. Hier ist alles erledigt, also zurück zum Haus. Es folgt Kapitel V: Sie werden gleich zu Beginn drei schrecklichen Monster begegnen. Achtung: Diese können nur zerstört werden, wenn sie sich auf dem Pentagramm vor dem Bild mit der Zielscheibe befinden. Schießen Sie von Stufe 3 auf die Scheibe, und der Boden wird die Monster in Richtung Decke befördern und zerschmettern. Gehen Sie nun links zum Schrein. Legen Sie dort eine Schlange auf die Bodenplatten am Ende und fahren Sie mit ihr zur Decke, wo Sie einen Schlüssel finden. Der Schlüssel öffnet eine Tür im Korridor. Dahinter muß ein Hebel umgelegt werden, eine Tür zu den unterirdischen Höhlen erscheint. Der Weg führt zu Florentines Reich und seinem Observatorium. In den Höhlen gilt es den roten Kristall zu finden. Benutzen Sie hier auf jeden Fall die Karte der Höhle, sonst verirren Sie sich hundertprozentig. Haben Sie den Kristall, wandern Sie zum roten Monster. Geben Sie den Kristall ab, denn nur dann erscheint eine Brücke (im Dialogfeld wählen Sie „Call out your name"). Hinter der Brücke wartet ein grüner Dämon. Die Feuerwaffe schafft ihn schnell aus dem Weg. Über die Plattformen gelangen Sie mit etwas Geschick ans Ende der Kammer. Eine Tür öffnet sich, die Sie zum Observatorium führt. Klicken Sie anschließend auf die Brustplatte, Aelf erscheint erneut. Im Hauptraum des Observatoriums lassen Sie Adam alles mitnehmen, was er anklicken kann. In Florentines Buch finden Sie einen Schlüssel, der den verschlossenen Wandschrank im Schlafzimmer öffnet. Dort finden Sie endlich die letzte goldene Schlange. Unter dem Bett liegt eine weitere Waffe. Gehen Sie zurück ins Erdgeschoß und klicken Sie auf das Zeichen mit der neuerlangten Waffe, der Teleporter erscheint und bringt Sie zurück ins Haus. Nun stellen Sie die Schlangen auf das Podest, auf dem der Sarkophag steht, und gehen Sie in ihn hinein. Sie fallen eine Treppe herunter und stolpern den Gang entlang. Als nächstes wartet eine riesige Uhr, die Sie mit Hilfe des Schalters auf der Plattform auf sechs Uhr stellen. Nun können Sie einen weiteren Raum betreten, wo Sie rechts und links Badekammern finden. Töten Sie die Wasserschlangen und füllen Sie die beiden Becher am Beckenrand mit Fontänenwasser. Hawk erscheint im Hauptraum, um Ihnen zu sagen, daß Sie einen Schlüssel benötigen, um ihn zu befreien. Gehen Sie unbedingt links zur Fischtür und bespritzen Sie diese mit Wasser. Die Tür öffnet sich, Sie bekommen Aelfs Dagger. Beim Herausgehen hält Sie Belial etwas brachial auf. Er will den Shrive. Als Antwort greifen Sie ihn mit dem Dagger an.



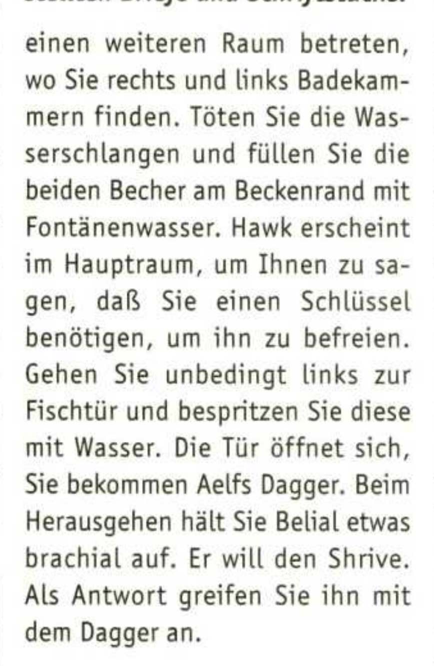
Auf diesen netten Schwertschwinger trifft Adam zu Beginn des Spiels. Drei Treffer, und er löst sich in Schwefel auf.

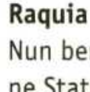


Ein wenig klein sind die dargestellten Briefe und Schriftstücke.



Ein Kristall bewirkt, daß der grüne Dome als Teleporter fungiert.





Raquia

Nun benötigen Sie noch eine kleine Statue. Sie finden sie in einem der Räume im äußeren Ring des Hauses. Töten Sie das Monster in diesem Raum und zünden Sie die Kerzen um den Teppich mit dem mystischen Symbol an. Es erscheint ein weiteres Monster, das die Statue bewacht, wie ärgerlich! Da es sehr angriffslustig ist, müssen Sie auch hier viel herumrennen, um nicht getroffen zu werden. Nachdem sich das Wesen in Luft aufgelöst hat, gibt es die Statue frei. Mit der Statue können Sie nun in eine weitere Bibliothek. Dort schnappen Sie sich alles, was mitgenommen werden kann. Nun geht es ab ins unterirdische Labyrinth. Bald schon entdecken Sie einen Tempel, wo eine Filmsequenz zeigt, wie Gaul einen grünen Kristall von einem Altar nimmt. Schnappen auch Sie sich einen Kristall und betätigen Sie den Hebel hinter dem großen Altar. Eine Tür öffnet sich, die ein Tor zum Tower freigibt. Im Tower müssen Sie jetzt den Eingang nach Raquia suchen. Dort angekommen, erscheint der Geist von Raquia und informiert darüber, daß er den Schlüssel der Tränen abdrückt, wenn Sie folgende Dinge finden: Ohrstopfen, Ring, Fleisch und eine Pan-Flöte. Also nix wie ran an die Suche im Labyrinth. Ach ja, das Fleisch liegt auf einer Plattform vor einer Bank. Drücken Sie die Bank und die Plattform senkt sich. Mit dem Ring öffnen Sie die Türen des „Keep". Das Fleisch hilft Ihnen schließlich, an der Löwin vorbeizukommen. Im Glockenraum ist das Schlagen der Glocken der sichere Tod. Die Glocke erklingt, wenn Sie zu oft von der Plattform



Von hinten anschleichen ist zwar feige, aber dafür benötigen Sie nach dem Scharmützel keine teuren Heiltränke.

GREMLIN ONLINE

Internet Info

Unter der Adresse **http://www.gremlin.com.uk** finden Sie reichlich Infos zu den neuesten Spielen von Gremlin Interactive. Über Realms gibt es zwar lediglich einige Hintergrundinfos und den üblichen PR-Text, doch zu einigen anderen Spielen können Sie Demos oder Screensaver herunterladen. Die Downloadzeiten halten sich dabei sogar im Rahmen, dafür ist die Grafikpracht aber auch nicht so umwerfend.



fallen. Um den Musikraum zu öffnen, muß Adam einfach in die Panflöte tröten. Nicht gerade ein Musiktalent, der Junge! Gehen Sie in den Raum hinein und nehmen Sie das Ölfläschchen mit, um damit die Türen der nächsten Räume einzuölen. Außerdem benötigen Sie die „Opticals of true sight“. Im Pergamentpapier befindet sich das Paßwort, um den Feuerraum zu betreten. Nehmen Sie die Keramikflasche an sich, in der das silberne Armband liegt. Im Eisraum benutzen Sie die Keramikflasche, wodurch das Eis schmilzt. Gehen Sie ganz langsam durch den Raum, sonst wacht Raysiel auf. Nun aber schnell die Ohrenstopfen in die kleinen Lauscher, die Sirene ist sehr laut. Mit dem silbernen Schlüssel öffnen Sie die Tür. Im Regenbogenraum grabschen Sie sich die Gegenstände vom Fenster und plazieren sie in der Regenbogensequenz auf dem Boden: Der Schlüssel gehört Ihnen! Im Nightingale-Raum benutzen Sie den Armreif, um leise über den Flur zu schleichen. Mit dem Regenbogen-Schlüssel öffnet sich die innere Tür. Nun brauchen Sie den Regenbogen-Edelstein. Er aktiviert die sich bewegende Plattform. Jetzt ab in den Amethyst-Raum. Langsam durch die Kristalle und den Amethysten einstecken. Er gehört in den Spirit-Ring und öffnet dadurch eine Tür. Im Raum des Star Saphire hören Sie plötzlich einige Stimmen. Lassen Sie den Ring auf jeden Fall dort, wo er ist, ansonsten schließt Raysiel Sie für alle Zeiten ein. Raysiel übergibt Adam den Ring der Tränen. Durch die Gärten geht es zurück zum Tower, von dort zurück ins Haus. Gehen Sie wieder durch den Sarkophag und befreien Sie jetzt Hawk (Schlüssel ins Schloß stecken). Nun wieder zurück zum Tower, wo Adam und Rebecca das Tor finden, das sie in das Haus von Charles Randall bringt.

Randalls Heim und Arqua

Dort sind erst einmal alle Türen verschlossen. Versuchen Sie gar nicht erst, sie zu öffnen, da dies Ihrer Gesundheit arg abträglich wäre. Erst muß Belials Fackel lokalisiert werden. Sie machen mit ihr die Wächter vor den Türen sichtbar. Mit Belials Zauberstab sind diese keine Gefahr mehr für Sie. Im Haus entdecken Sie den zweiten Teil des Buches von Florentine. Beachten Sie auch den Schlüssel hinter dem Sofa. Nachdem der Blumenschlüssel gefunden wurde, wird er in die „Baumtür“ gesteckt, und Adam und Rebecca werden zum Baum des Lebens teleportiert. In der Kirche St. Michaels töten Sie den Dämon und werfen etwas in die kleine hölzerne Kiste. Während Sie das Fenster untersuchen, fallen zwei Federn - eine rote und eine grüne - herunter.

Holen Sie sich den Schlüssel zur Holzwand und das Juwelendiadem, anschließend begeben Sie sich zur Madonna auf dem Altar. Stecken Sie das Diadem in die Madonna, dann legen Sie die grüne Feder auf den Aufdruck am Fuße der Statue. Eine Tür öffnet sich, wo Sie den Schlüssel finden, der Ihnen das Tor nach Arqua im Tower öffnet. Also ab nach Arqua! Die Türen im Elementenraum bewegen sich nur in eine Richtung. Um zurückzugelangen, bespritzen Sie diese mit Wasser aus der Fontäne. Nun gibt es vier Räume.

Die Sphinx empfängt Sie auf Ihrem Trip durch Ägypten.



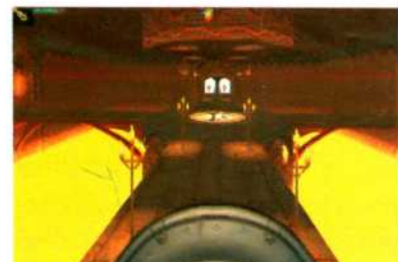
Der Herrscher des Dominion ist erlegt, sammeln Sie das Herz ein!



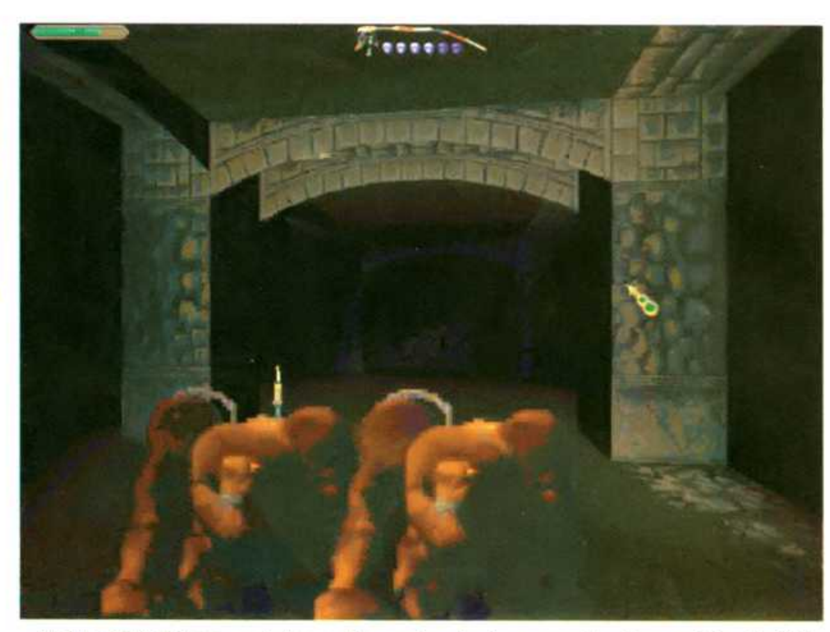
Der Kristall, den Sie unbedingt für die Teleportationen benötigen, findet sich im Kaminfeuer des Kartenraums.



Auf einen Blick:
- Technisches
- Belial & Abaddon



Ein falscher Schritt, und Adam wird in der Lava geröstet.



„Bei Fuß!" Diese pelzigen Freunde sind zu zweit eine echte Gefahr für Adam, weil sie besonders viele Schüsse aushalten.

Im Feuerraum entdecken Sie in zwei Nischen einen Feuerstein und Stahl. Wenn Sie die dunkle Ecke mit der Lupe näher untersuchen, finden Sie ein rotes Teil, auf dem das Wort „Burn" steht. Das Aussprechen des Wortes läßt eine versteckte Ecke erscheinen. Dort finden Sie Pulver. Der zweite Raum ist der Wasserraum. Auch hier gibt es zwei Nischen. Sie enthalten einen kleinen Metallbehälter mit schwarzem Pulver und eine kleine Flasche mit rotem Pulver. Schütten Sie das rote Pulver in den Behälter mit dem schwarzen; Schnee erscheint. Mit der Lupe erkennen Sie das Wort „Bong". Nun schlagen Sie gegen irgend etwas, um einen Bong-Sound zu erzeugen. Eine weitere Geheimecke wird sichtbar. Dort finden Sie eine Wasserpfeife. Im Erdraum geht es ähnlich zu: In den Ecken finden Sie eine Mörserkeule und einen Mörser. In einer leeren Ecke finden Sie ein weiteres Teil, auf dem „Grind" steht. Stampfen Sie mit der Keule und dem Mörser, um eine versteckte Ecke mit Bernstein zu öffnen. Im Luftraum finden Sie schließlich einen Fächer. Gehen Sie wieder vor wie in den anderen Räumen, und Sie werden das Wort „Blow" finden. Benutzen Sie den Fächer mit dem Wort, und Sie werden eine Schriftrolle entdecken. Dort steht, was Sie tun müssen. Wenn die Fontäne erscheint, muß die Wasserpfeife so eingerichtet werden, daß man sie rauchen kann. Legen Sie die Schneekugel in die Wasserpfeife, der Bernstein gehört in die Pfeife. Zünden Sie alles an, und der Schnee schmilzt. Fächeln Sie so lange, bis der Bernstein glüht und Flammen fängt, Wolken entstehen. Nun bekommen Sie das Drachenschwert. Gehen Sie zurück in den Tower, um wieder zum Haus zu gelangen.

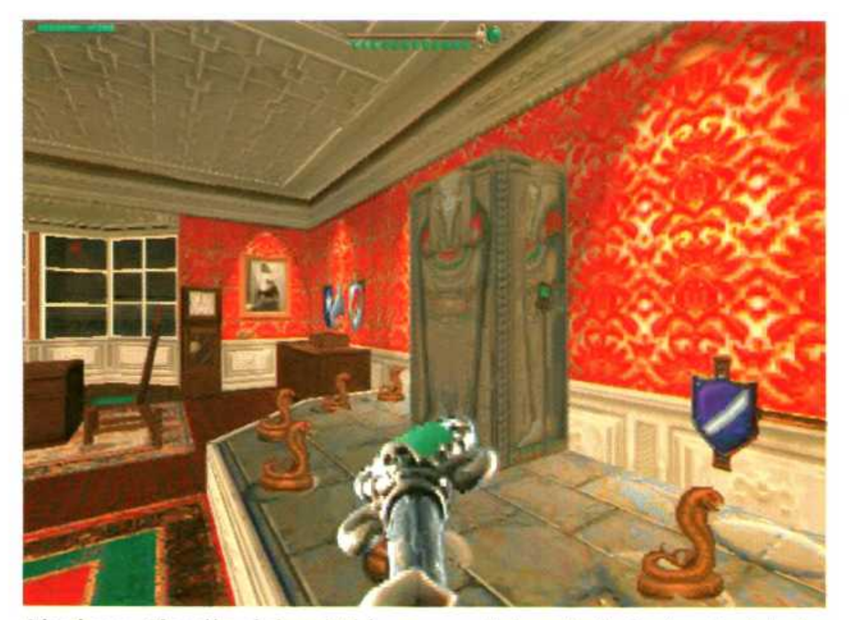
Belial und Abaddon

Belial erscheint und fordert Sie auf, mit ihm zu kämpfen. Wenn Sie dies zurückweisen, finden Sie sich wieder im Tempel vor. Finden Sie das Gate, so daß Sie zurück zum Tower und zu Sheol kommen. Dort müssen Sie alle drei Teile von Florentines Buch finden und verbrennen. Erst dann können Sie das Labyrinth betreten. Wenn Sie aber kämpfen, werden Sie in einer kalten Zelle aufwachen. Rebecca kommt, um Adam zu helfen. Beim Verlassen der Zelle findet er alle seine Habseligkeiten wieder. Doch dumm gelaufen: Das Schwert und der Shrive sind weg. Belial hat Sie nach Raquia gebracht, natürlich ins Labyrinth. Finden Sie die Dinge, bekämpfen Sie die Monster und achten Sie auf die Fallen. Haben Sie wieder Ihre Habseligkeiten beisammen, geht es zurück zu Sheol. Dort treffen Sie auf Abaddon, den Hüter des Schlüssels zum Abyss. Er erzählt von drei Welten und drei Aufgaben. Nummer 1, das Dominion: Suchen Sie die „Gehirne" und „Herzen", und bekämpfen Sie dann Vine, den Master des Dominions. Nummer 2, Salvation: Pyrichiel, der Feuermeister, muß hier bekämpft werden. Sie müssen die Räder drehen, bis ein Tor erscheint. Von jetzt an müssen Sie ohne Rebecca auskommen. Nummer 3, Judgement Level: Sie müssen die Reflexionen von Dopplegangis abwehren. Abbadon berichtet, warum er gefangengehalten wird. Als Adam zurückkehrt, erscheint Hawk und kündigt die letzte Schlacht an. Zu guter Letzt erreicht Adam die Insel of Threads. Nachdem Sie Belial den Garaus gemacht haben, benutzen Sie den grünen Dome als Teleporter. Kämpfen Sie gegen die Dämonen und finden Sie einen weiteren Transporter, der Sie zur Kammer des Seelensteins bringt. Weigern Sie sich, gegen Florentine zu kämpfen, und stecken Sie das Schwert in den Seelenstein, das große Finale wartet! In der Pfarrei wird es ein Rennen gegen die Zeit. Sie müssen aus dem Haus, bevor es explodiert. Dämonen und Monster stellen sich Adam in den Weg, und nun liegt es ganz an Ihnen, ob Sie das Spiel siegreich beenden können.

Thorsten Seiffert

TECHNISCHES

ROTH erlaubt Ihnen eine vorbildliche Einstellung in Sachen PC-Performance. So können Sie mit der Taste F6 mehrere verschiedene Bildschirmauflösungen austesten, um bei einem kleineren Pentium zwischen mehreren SVGA-Auflösungen und VGA zu wählen. Wem dies zu pixelig ist, der sollte das Fenster einfach verkleinern. Wer sich damit schwertut, zu erkennen, welche Gegenstände wo angewendet werden müssen, kann mit F3 das Spiel so einstellen, daß es immer den passenden Gegenstand mit einem anderen benutzt (z. B. Schlüssel - Tür).
Sollten Sie einmal partout keinen Lichtschalter im nahezu immer dunklen Haus finden, gibt es einen kleinen Trick, wie Sie doch etwas sehen können. Die Tasten C und V stellen die Gamma-Korrektur ihres Monitors ein, wodurch schon einmal Licht ins Dunkle gebracht werden kann. Ist Ihnen Ihr Held zu langsam? Mit Caps Lock rennt er im wahrsten Sinne des Wortes um sein Leben.



Plazieren Sie alle sieben Schlangen auf dem Podest, damit sich der Sarkophag öffnet. Jetzt ist es fast geschafft!

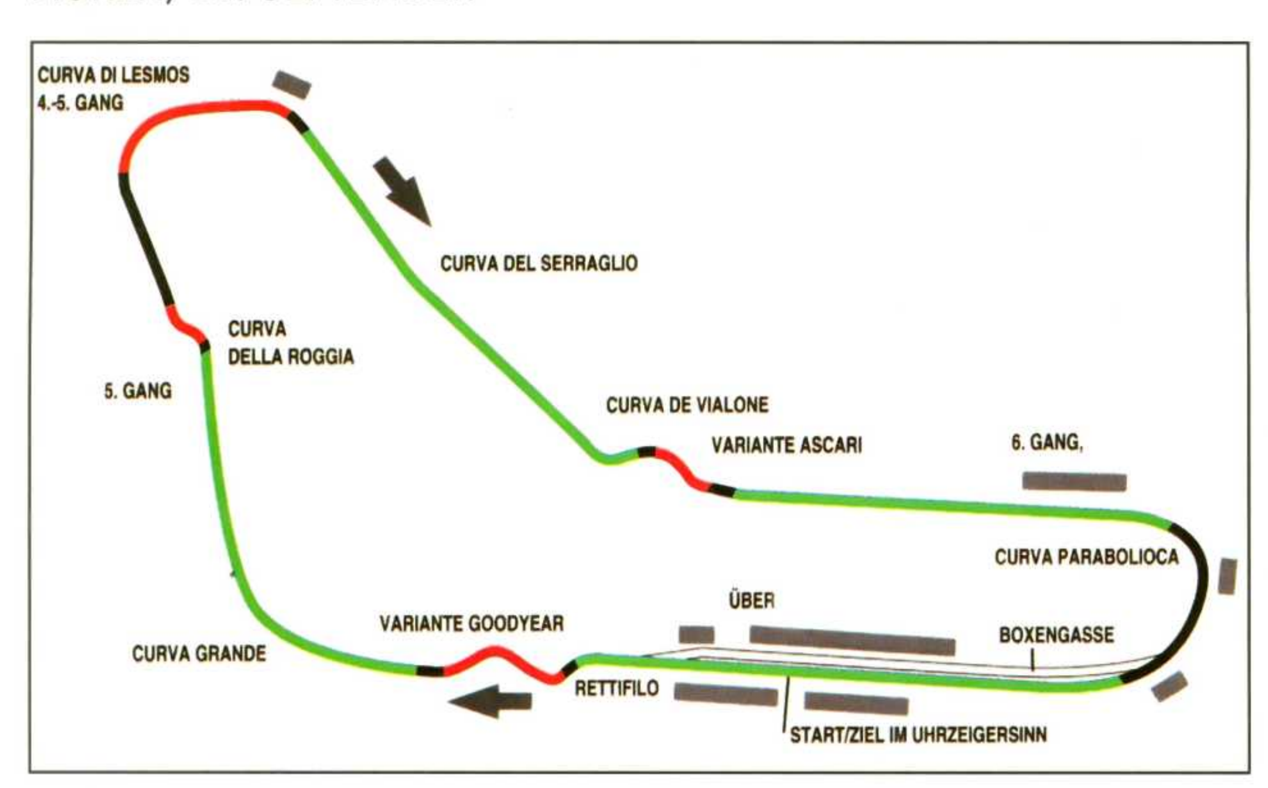


F1 GRAND PRIX 2

Die Weltmeisterschaft nähert sich ihrem Ende. Im vorletzten Teil unserer Tips zum derzeit besten PC-Rennspiel sind wir im Süden Europas zu Hause. Gleich zweimal dürfen Sie in Portugal, auf den Strecken von Estoril und Jerez, und einmal in Italien an den Start gehen. Während Monza eher Hochgeschwindigkeitsfanatiker anspricht, kommt der Kurven-Fan auf den portugiesischen Strecken auf seine Kosten.

GRAND PRIMIO D'ITALIA

MONZA, 11. SEPTEMBER



Strategie

Nachdem Sie den schönsten Kurs des Rennzirkus´ befahren haben, erwartet Sie in Italien die schnellste Rennstrecke. Monza hat zudem noch einen weiteren Rekord zu verbuchen. Sie ist die älteste aller Formel 1-Rennstrecken und wurde 1922 eröffnet. Die alte Dame hat keine Tücken und ist für Anfänger bestens zum Üben geeignet. Der Profi hingegen bekommt endlich die Möglichkeit, ein entspanntes Rennen zu fahren. Da die Strecke sehr breit gebaut wurde, wimmelt es nur so vor Überholmöglichkeiten. Die einzige Strategie, die Sie für Monza benötigen, ist, Gas zu geben!

Das Rennen

Nach dem Start suchen Sie sich, während Sie natürlich Vollgas fahren, einen sicheren Platz am linken Fahrbahnrand (BILD 1 u. 2). Falls Sie flink eine günstige Linksaußen-Position erhaschen konnten, dürfen Sie wie selbstverständlich an den rechtsfahrenden Gegnern vorbeiziehen (BILD 3). Die netten Kollegen brauchen nämlich auch ein Plätzchen an dieser Stelle, und wer bekanntlich zuerst kommt, mahlt zuerst. Die kommende **RETTIFILO** ist der langsamste und gleichzeitig schwierigste Part der Strecke. Bremsen Sie bei der 100-Meter-Warntafel auf 140 km/h ein. Achten Sie jetzt unbedingt darauf, nicht zu rasant über die Kerbs zu fahren. Sie fliegen unweigerlich ins Kiesbett! Sobald Sie in die erste Kurve eingetaucht sind, vermindern Sie Ihr Tempo um weitere 25 km/h. Der Rechtsknick, der den Ausgang der Rettifilo darstellt, ist zugleich die Einfahrt in die **VARIANTE GOODYEAR**. Bei gleichbleibender Geschwindigkeit und Einhalten der Ideallinie kann Ihnen die Schikane nichts anhaben. Treten Sie nun wieder auf's abgenutzte Gaspedal und rasen Sie mit Maximalkraft durch die **CURVA GRANDE**. Versuchen Sie, auf der Innenseite der langgezogenen Rechts zu fahren, um Ihre Reifen nicht zu stark zu belasten. Quietschende Reifen bedeuten bei langen Rennen einen zusätzlichen Servicestop. Ein Luxus, den Sie sich im schnellen Imola nicht leisten können. Verlieren Sie lieber ein Zehntel als wertvollen Reifengummi! Möchten Sie einen Gegner in der langgezogenen Biegung überholen, achten Sie darauf, den Gegner rechts zu überholen! Sollten Sie es links versuchen, haben Sie nicht nur mehr Wegstrecke zurückzulegen, sondern müssen

DAS SETUP

Qualifying/Rennen

Flügel vorne 9/12
Flügel hinten ..1/1
Bremsbalance ..38.500 : 61.500 / 39.000 : 61.000
Getriebe..........39, 44, 49, 54, 60, 65 / 37, 41, 47, 52, 59, 65

	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer	1/20	1/21	1/15	1/17
Federung	1600/1400	1600/1600	1100/1200	1400/1400
Bodenfreiheit	23.0/29.0	26.5 /29.0	38.0/54.0	42.0 / 54.0

Drehstabilisator vorn 1250/3000
Drehstabilisator hinten 1250/150

DIE HISTORIE

Michael Schumacher läßt durch seine Anwälte den Benetton-Vertrag kündigen. Zwei Tage später steht jedoch fest, daß er wieder in Briatores Cockpit steigen wird, allerdings für ein hübsches Sümmchen mehr. Peter Sauber plagen ganz andere Probleme. Seine Partner drohen, die Lieferverträge aufzulösen, sollte er nicht bis Ende September das 95er Budget auftreiben. JJ Letho hingegen hat ein strahlendes Gesicht. Er wurde am Sonntag Papa.

Jean Alesi (1.23,844)
Gerhard Berger (1.23,978)
Damon Hill (1.24,158)
Johnny Herbert (1.24,374)
David Coulthard (1.24,502)
Olivier Panis (1.25,455)
Mika Häkkinen (1.25,528)
Andrea de Cesaris (1.25,540)
Eddie Irvine (1.25,568)
Jos Verstappen (1.25,618)
H.-H. Frentzen (1.25,628)
Eric Bernard (1.25,718)
Alessandro Zanardi (1.25,733)
Ukyo Katayama (1.25,889)
Martin Brundle (1.25,933)
Rubens Barricello (1.25,946)
Gianni Morbidelli (1.26,002)
Pierluigi Martini (1.26,056)
Christian Fittipaldi (1.26,337)
JJ Letho (1.26,384)
Mark Blundell (1.26,574)
Michele Alboreto (1.26,832)
Yannick Dalmas (1.27,846)
Erik Comas (1.27,894)
Jean-Marc Gounon (1.28,353)
David Brabham (1.28,619)

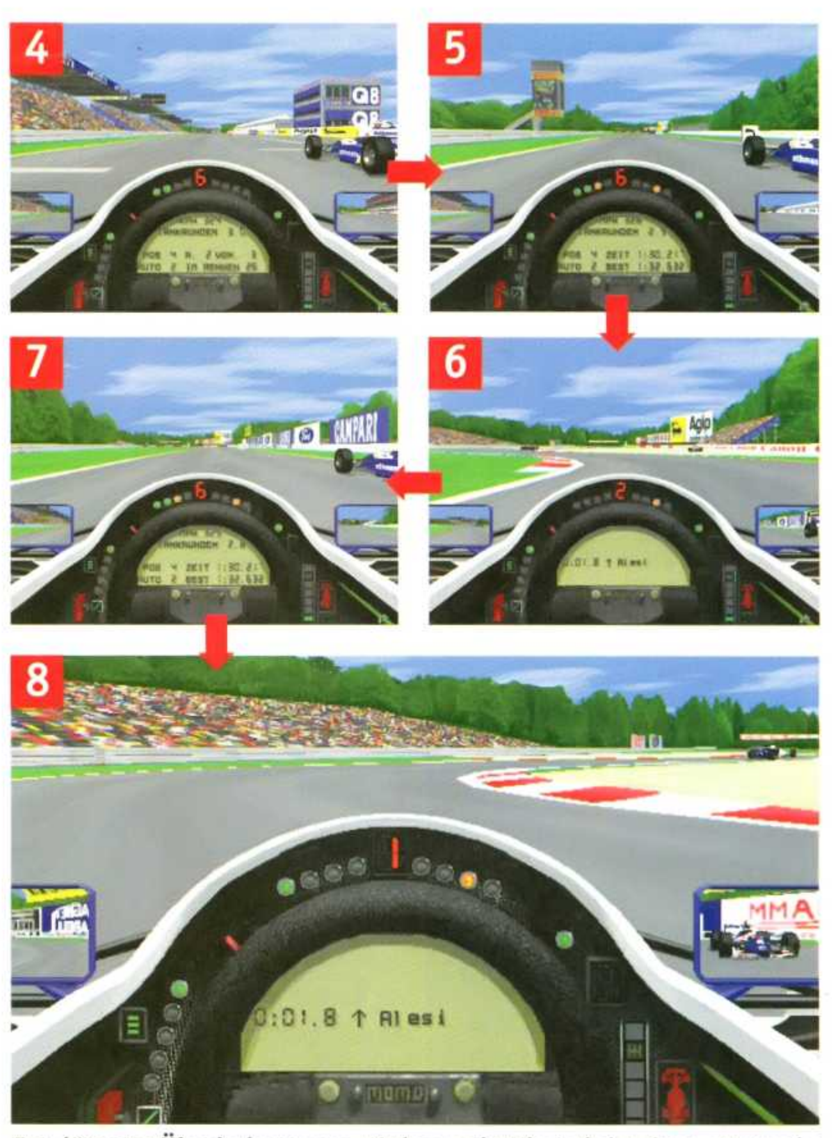
auch die Kurve enger nehmen. Weiter geht's mit Vollgas zur nächsten Links mit dem rassigen Namen **CURVA DELLA ROGGIA**. Hier bietet sich eine schöne Gelegenheit, Ihren Gegnern den Auspuff zu zeigen. Fahren Sie zuvor in den Windschatten des Vordermanns. Kurz vor der besagten Biegung scheren Sie links aus und rasen neben Ihrem Kollegen in Richtung der Krümmung. Beharren Sie auf Ihrer Position am linken Fahrbahnrand. Bremsen Sie erst auf 145 km/h ab, wenn Sie merken, daß Ihr Nachbar es ebenso tut. Da dieser nun auch nach links will, muß er Sie zähneknirschend vorbeiziehen lassen. Sobald Sie den Kurvenanfang sicher passiert haben, treten Sie wieder auf Ihr Lieblingspedal. Haben Sie ein wenig nach links eingelenkt, dürfen Sie Ihr Lieblingspedal wieder voll durchtreten. **Die CURVA DI LESMOS**, die aus zwei Rechtsbiegungen besteht, durchjagen Sie anfangs mit 210 km/h und beschleunigen auf der Minigeraden auf 245 km/h. Mit diesem Tempo verlassen Sie nun die Lesmos. Kaum spürbar, aber dennoch vorhanden, ist die **CURVA DEL SERRAGLIO**. Mit beiden Füßen auf dem Gaspedal schenken Sie ihr keine Beachtung. Ein guter Moment für ein erfolgreiches Überholmanöver bietet Ihnen die **CURVA DE VIALONE**. Die Strategie ist nahezu identisch mit der der Curva della Roggia. Bietet sich Ihnen kein Gegner an, bremsen Sie erst im letzten Moment, nach der 100-Meter-Tafel. Treten Sie in die Eisen und geben Sie dem Druck der Kohlefaserbacken erst nach, wenn Ihr Tachostand auf 170 km/h geschrumpft ist. Beschleunigen Sie in der **VARIANTE ASCARI**, damit Sie auf der letzten Geraden nicht von einem Gegner attackiert werden. Die Straßen in Monza sind breiter, als Sie sich machen können. Die langgezogene **CURVA PARABOLICA** erwartet von Ihnen respektvolle 145 km/h, die Sie auch einhalten sollten.







Das Wunder in der ersten Straße. Wie von Geisterhand bewegt, fahren Sie an den anderen Boliden vorbei. Haben Sie frühzeitig einen



Der längste Überholvorgang. Nahezu ein Viertel der Gesamtstrecke benötigen Sie dafür. Ganz langsam schieben Sie sich am Gegner vorbei, um vor der Rettifilo den Überholvorgang abzuschließen.

Achten Sie wieder auf schädliche Reifengeräusche und verhindern Sie diese in der nächsten Runde. Sollte dicht vor Ihnen einer Ihrer zahlreichen Mitstreiter erscheinen, haben Sie auf der Start-/Zielgeraden die beste Möglichkeit, ihn fahrschulmäßig zu überholen. Dieses Manöver artet allerdings in Millimeterarbeit aus. Wundern Sie sich nicht, wenn Sie die gesamte Strecke bis zur Rettifilo dafür benötigen (BILD 4-6). Da Ihr Gegner den Platz an der günstigen rechten Seite für sich beansprucht, müssen Sie mit der linken Fahrbahnseite vorliebnehmen. Achten Sie beim Eintritt in

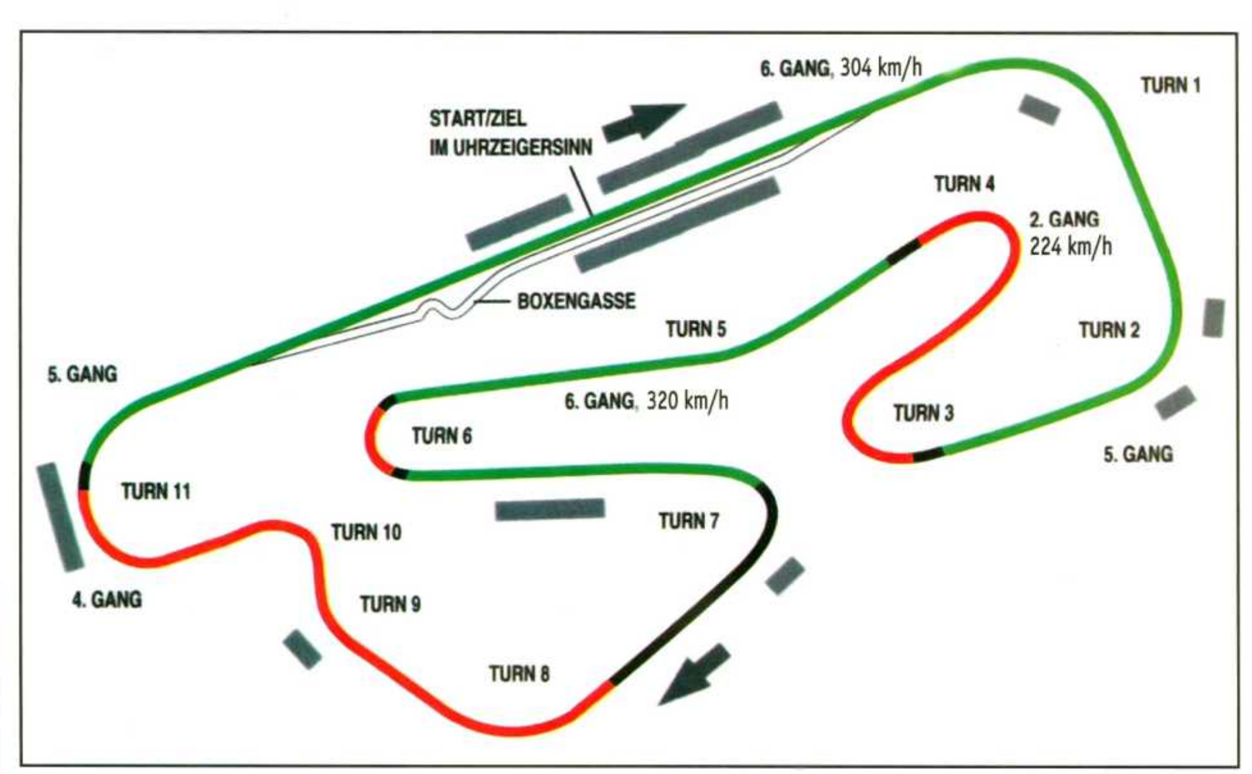


Platz am linken Straßenrand gefunden, geht's mit Bleifuß an den suchenden Kollegen vorbei. So macht Rennfahren richtig Spaß.

Auf einen Blick:
ESTORIL
- Strategie
- Das Rennen
- Das Setup
- Die Historie

GRANDE PREMIO DE PORTUGAL

ESTORIL 25. SEPTEMBER



die **RETTIFILO** also darauf, nicht zu spät zu bremsen (BILD 7). Im Rückspiegel erhalten Sie die Belohnung für Ihren Mut (BILD 8). Kaum zu glauben, aber eine weitere Runde ist bereits abgefahren. Und in der nächsten sind Sie noch mal ein Zehntel schneller.







Es sieht leichter aus, als es ist. Zögern Sie nicht! Setzen Sie vor der TURN 1 früh zum Überholen an und suchen Sie sich den kürzesten Weg zur nächsten Kurve.

Strategie

Ein anspruchsvolles Rennen erwartet Sie. Die faire Streckenführung beschert Ihnen hervorragende Überholmöglichkeiten. Die computergesteuerten Gegner geben hier ihr Bestes, um Ihnen einen Platz auf dem heißersehnten Treppchen so schwer wie möglich zu machen. Die langgezogenen Passagen zwischen den Kurven verhindern radikale Bremsmanöver, so daß bei optimaler Fahrweise Ihre Reifen wenig verschleißen. Planen Sie demnach so wenig Boxenstops wie möglich ein.

Das Rennen

Nach dem Start treten alle Fahrer Ihr Gaspedal voll durch und beschleunigen unaufhaltsam auf der langen Geraden. Wagen Sie keinen Überholvorgang in den ersten Sekunden, sondern suchen Sie sich einen sicheren Platz am linken Pistenrand. Schon vor der ersten Kurve, mit dem sinnigen Namen **TURN 1**, können Sie Ihr erstes Überholmanöver vorbereiten. Fahren Sie mit 260 km/h in dieser Rechts Ihrem Vordermann so dicht wie möglich auf. Haben Sie ein gutes Windschattenplätzchen erhaschen können (BILD 1), scheren Sie in die Fahrbahnmitte aus, sobald Sie die linken Kerbs passiert haben. In den folgenden Augenblicken müssen Sie exakt arbeiten. Bleiben Sie dicht neben Ihrem Konkurrenten, bis Sie unter der Werbetafel durchgefahren sind. Lenken Sie Ihren Boliden nun leicht nach rechts, um die kürzeste Verbindung zur Innenseite der **TURN 2** zu befahren (BILD 2). Ihr Ex-Vordermann hat nun keine andere Wahl, als Ihnen den Vortritt vor der zweiten Rechts zu gewähren, (BILD 3) in die Sie mit langsameren 210 km/h einfahren. Beschleunigen Sie in der Kurve auf flotte 265 km/h. Bietet sich Ihnen jedoch freie Sicht, können Sie den gesamten ersten Abschnitt mit 260 km/h passieren. Da zu Beginn des Rennens die Fahrer wie an einer Perlenschnur aufgereiht fahren, erhalten Sie in der ersten Runde eine weitere Möglichkeit, die Sponsoren zu beeindrucken. Kurz nachdem Sie Turn 2 erfolgreich durchfahren haben (BILD 4), bremsen Ihre vorsichtigen Kollegen ab, um keinen Auffahrunfall zu riskieren. Sie hingegen pfeifen auf überflüssige Materialkosten und suchen sich eine günstige Position in der Fahrbahnmitte (BILD 5). Verhalten Sie sich wie zuvor und suchen Sie die kürzeste Verbindung zur kommenden Kurveninnenseite. Mit etwas Glück und langsam fahrender Konkurrenz haben Sie sogar zwei Piloten auf die hinteren Plätze verwiesen (BILD 6). Dieses Manöver führt allerdings nur dann zum Erfolg, wenn mehrere Piloten vor Ihnen fahren. Passen Sie Ihre Geschwindigkeit beim Durchfahren der langsamen Rechts an die

DAS SETUP

Qualifying/Rennen
Flügel vorne 13/12
Flügel hinten 3/9
Bremsbalance ....39.750 : 60.250 / 42.500 : 57.500
Getriebe ....33, 38, 44, 50, 57, 63 / 28, 35, 42, 48, 54, 61

	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer	13/21	13/21	13/5	13/5
Federung	1100/1400	1100/1400	1000/900	1000/900
Bodenfreiheit	27.5/24.0	27.5/24.0	43.5/46.0	43.5/46.0

Drehstabilisator vorn ....500 /3000
Drehstabilisator hinten 50/100

DIE HISTORIE

Die aus Sicherheitsgründen eingebaute Schikane erweist sich als spektakuläre Falle. Im Qualify dreht sich Eddie Irvine unverschuldet auf der Strecke. Der dicht auffahrende Damon Hill sieht keine Ausweichmöglichkeit, rammt den havarierten Boliden und überschlägt sich im Kies. FIA-Kommissar Roberto Causo will daraufhin Eddie Irvine die Superlizenz entziehen. Damon Hill und Michael Schumacher schütteln sich an der Boxenmauer die Hände. Ihre Dauerfehde wird beigelegt.

Gerhard Berger (1.20,608)
Damon Hill (1.20,766)
David Coulthard (1.21,033)
Mika Häkkinen (1.21,251)
Jean Alesi (1.21,517)
Ukyo Katyama (1.21,796)
Martin Brundle (1.21,656)
Rubens Barricello (1.21,796)
H.-H. Frentzen (1.21,921)
Jos Verstappen (1.22,000)
Christian Fittipaldi (1.22,132)
Mark Blundell (1.22,288)
Eddie Irvine (1.22,294)
JJ Letho (1.22,369)
Olivier Panis (1.22,672)
Gianni Morbidelli (1.22,756)
Andrea de Cesaris (1.22,885)
Pierluigi Martini (1.23,243)
Michele Alboreto (1.23,364)
Johnny Herbert (1.23,408)
Eric Bernard (1.23,699)
Erik Comas (1.24,192)
Yannick Dalmas (1.24,438)
David Brabham (1.24,514)
Philippe Adams (1.25,313)
Jean-Marc Gounon (1.25,649)

des Vordermanns an; überschreiten Sie aber keinesfalls 130 km/h. Wechseln Sie auf der kurzen Geraden nach rechts. Bremsen Sie Ihren teuren Rennwagen vor Eintritt in die **TURN 4** auf magere 100 km/h ab. Es sollte Ihnen gelingen, den Abstand zum Vordermann gewaltig zu verkürzen. Auf der nachfolgenden Geraden, die mit einer harmlosen Rechtsbiegung verziert ist, können Sie Ihre Pferdchen hemmungslos austoben lassen. Überholen Sie jedoch nicht vor der **TURN 5**. Sie müßten links außen an Ihrem Gegner vorbei und hätten dadurch mehr Weg zurückzulegen als er. Gedulden Sie sich noch einen Moment. Haben Sie die anmutige Biegung passiert, bleiben Sie auf der Mitte der Straße und mit dem Fuß auf dem Vollgaspedal. Der Ideallinie zuliebe lenkt Ihre Konkurrenz die Boliden nach links. Aufgrund Ihres außergewöhnlichen Könnens haben Sie keine Furcht, auf ungünstiger Linie in eine Kurve einzufahren. Sobald Sie sich auf gleicher Höhe mit dem Kollegen befinden, haben Sie das Duell gewonnen. Vor der **TURN 6** gilt es, vorsichtig das Gaspedal zu heben, um wenig später nicht zu stark abbremsen zu müssen (BILD 11). Sobald Sie die linken Kerbs erblickt haben, bremsen Sie mutig auf 135 km/h ab. Ihr Mitstreiter taucht wütend in Ihrem Rückspiegel auf. Achten Sie unbedingt darauf, nicht zu schnell an diese Kurve heranzufahren. Sie würden schneller im Kies landen als Sie denken. Hier ist Vorsicht die Mutter aller Porzellankisten! Schrauben Sie nun Ihr Adrenalin zurück und gehen Sie den Platzgewinn auf der nachfolgenden Geraden ruhiger an. Bedienen Sie sich des klassischen Überholprinzips. In den Windschatten einfahren, voll beschleunigt nach rechts ausscheren und wohlgelaunt am Gegner vorbeiziehen. Bremsen Sie frühzeitig auf 135 km/h ab und rasen Sie auf der Innenseite durch die **TURN 7**. Bis zur Start-/Zielgeraden bietet sich Ihnen keine der liebgewonnenen Überholmöglichkeiten. Mit 200 km/h würdigen Sie die **TURN 8**. Der Geschwindigkeitsrausch sollte nicht zu lange währen, denn die **TURN 9** zwingt Sie zu besonnenen 70 km/h. In der langgezogenen Rechts müssen Sie Augen und Ohren offenhalten. Sobald die Reifen leicht anfangen zu quietschen, haben Sie die Höchstgeschwindigkeit in diesem Abschnitt erreicht, die mit frischen Reifen bei 90 km/h liegt. Gehen Sie bei heulenden Gummis einen Moment vom Gas, damit die physikalischen Gesetze Sie nicht aus der Bahn werfen (Sie wissen ja, warum das Kiesbett so breit ist!). Durch die anschließende **TURN 10** fahren Sie vorsichtig mit 185 km/h. Beschleunigen Sie vor der letzten Kurve, der extrem langen **TURN 11**, auf Höchstgeschwindigkeit. Die Gerade vor Start und Ziel lädt ein weiteres Mal zu motivierenden Windschattenspielen mit Belohnung ein. Erinnern Sie sich noch an Ihre Fahrschule? Innenspiegel, Außenspiegel, Blinker. Überholen. Innenspiegel, Schulterblick, Blinker. Das war´s. Genauso verfahren Sie hier. Zur Kontrolle betrachten Sie die Bilder 17 bis 21. „Play it again, Sam“.





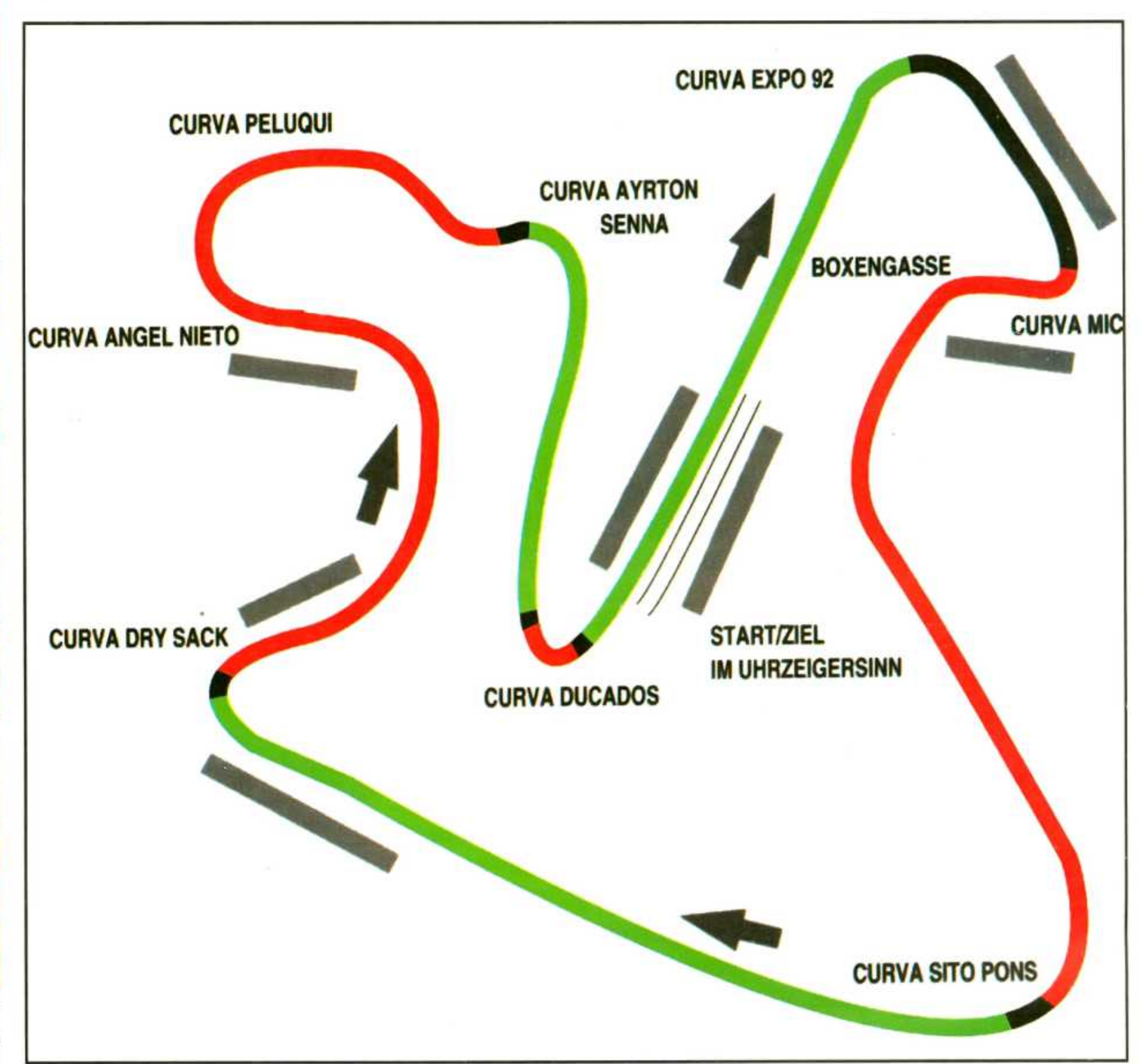


Da es sich hierbei nicht um die Schlange an einer überfüllten Kinokasse handelt, nutzen Sie die freie Straßenmitte, um sich vorzudrängeln. Schenken Sie Ihren Gegnern beim Einfahren in die nächste Rechts Ihre ungeteilte Aufmerksamkeit, damit niemand Ihren Heckflügel demontiert.

Auf einen Blick:
JEREZ
- **Strategie**
- **Das Rennen**
- **Die Historie**

GROSSER PREIS VON EUROPA

JEREZ, 16. OKTOBER









Nutzen Sie die Streckenmitte für Ihr Vorhaben und bremsen Sie vor der Kurve minimal später als Ihre Konkurrenz. So können Sie auf dem schnellen Abschnitt Ihre Fans zum Jubeln bringen. Wenn Sie sich geschickt anstellen, sind bis zur ersten Kurve vier Plätze drin.

DIE HISTORIE

Duell der Worte. Schumacher eröffnet britischen Journalisten, er habe weder vor dem Rennfahrer Hill noch vor dem Menschen Hill Respekt. Hill kontert im Fahrerlager und stempelt Michael als grünen Jungen ab. Frentzen leidet an den Auswirkungen eines verdorbenen Tintenfischessens. Er quartiert sich in der Toilette ein und verläßt diese nur noch selten.

M. Schumacher (1.22,762)
Damon Hill (1.22,892)
Nigel Mansell (1.23,392)
H.-H. Frentzen (1.23,431)
Rubens Barricello (1.23,455)
Gerhard Berger (1.23,677)
Johnny Herbert (1.24,040)
Gianni Morbidelli (1.24,079)
Mika Häkkinen (1.24,122)
Eddie Irvine (1.24,157)
Jos Verstappen (1.24,643)
Ukyo Katayama (1.24,738)
Mark Blundell (1.24,770)
Martin Brundle (1.25,110)
Jean Alesi (1.25,182)
Pierluigi Martini (1.25,294)
Andrea de Cesaris (1.25,407)
Christian Fittipaldi (1.25,427)
Michele Alboreto (1.25,511)
Alessandro Zanardi (1.25,557)
Eric Bernard (1.25,595)
Erik Comas (1.26,272)
Hideki Noda (1.27,168)
David Brabham (1.27,201)
D. Schiattarella (1.27,976)

Strategie

In Jezez befahren Sie wieder einmal einen Kurs, auf dem Sie nur mit riskanten Manövern und aggressiver Fahrweise Plätze gutmachen können. Erfahren Sie sich deshalb zu Beginn eine gute Startposition. Der Computer steuert seine Mannen zwar brav auf der Ideallinie, trotzdem sind gute Überholvorgänge aufgrund der engen Strecke dünn gesät. Überdurchschnittlich intelligente Gegner haben Sie in Spanien nicht zu befürchten, auch wenn sie diesmal aggressiver fahren als auf den Kursen zuvor.

Das Rennen

Gleich nach dem Start bietet sich Ihnen die erste Chance, Ihren Gegnern den verchromten Auspuff zu zeigen. Wie üblich, treten Sie Ihr Gaspedal voll durch, um in den begehrten Windschatten des Vordermanns zu gelangen (BILD 1). Lenken Sie Ihren Boliden in die Straßenmitte und achten Sie im Rückspiegel auf Kollegen, die das gleiche mit Ihnen planen. In diesem unliebsamen Fall würde es genügen, ein wenig weiter nach rechts zu steuern, um die Tür für die Drängler zuzumachen. Pirschen Sie sich so Zentimeter für Zentimeter an der Konkurrenz vorbei (BILD 2) und achten Sie auf den Moment, in dem Ihr Nebenbuhler langsamer wird. Sollte er vor der **CURVA EXPO 92** trotz aller Versuche die Nase vorn haben, würdigen Sie sein Können, indem Sie ihn vorlassen. Er wird rücksichtslos die Kurve für sich beanspruchen und auch eine Kollision riskieren, um den Platz zu verteidigen. Haben Sie ihn aber während seines Bremsvorgangs



Scharfe Augen - Tiefe Preise!

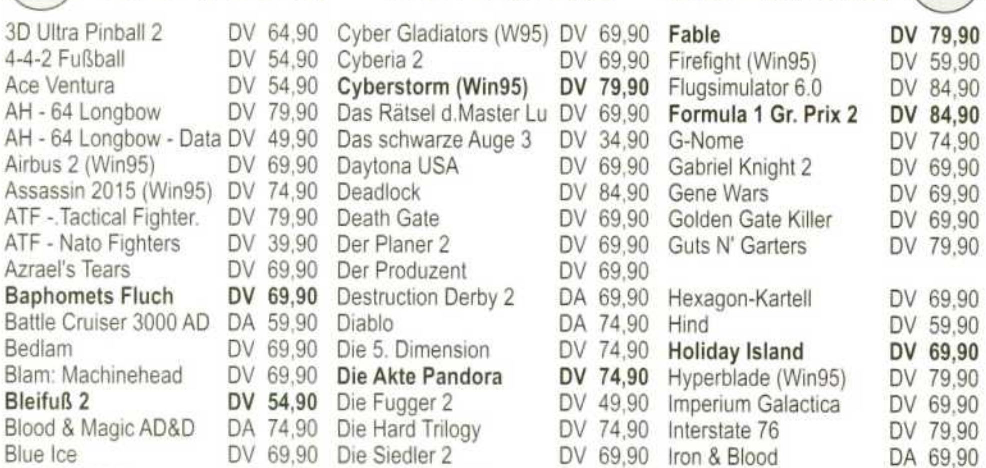
Bestelltelefon 06142 - 59690

Fax 06142 - 562170

J. Hartmann & P. Klinger GbR • An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim



CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM



Titel		Preis
3D Ultra Pinball 2	DV	64,90
4-4-2 Fußball	DV	54,90
Ace Ventura	DV	54,90
AH - 64 Longbow	DV	79,90
AH - 64 Longbow - Data	DV	49,90
Airbus 2 (Win95)	DV	69,90
Assassin 2015 (Win95)	DV	74,90
ATF -.Tactical Fighter.	DV	79,90
ATF - Nato Fighters	DV	39,90
Azrael's Tears	DV	69,90
Baphomets Fluch	**DV**	**69,90**
Battle Cruiser 3000 AD	DA	59,90
Bedlam	DV	69,90
Blam: Machinehead	DV	69,90
Bleifuß 2	**DV**	**54,90**
Blood & Magic AD&D	DA	74,90
Blue Ice	DV	69,90
Bubble Bobble	DV	59,90
Cyber Gladiators (W95)	DV	69,90
Cyberia 2	DV	69,90
Cyberstorm (Win95)	**DV**	**79,90**
Das Rätsel d.Master Lu	DV	69,90
Das schwarze Auge 3	DV	34,90
Daytona USA	DV	69,90
Deadlock	DV	84,90
Death Gate	DV	69,90
Der Planer 2	DV	69,90
Der Produzent	DV	69,90
Destruction Derby 2	DA	69,90
Diablo	DA	74,90
Die 5. Dimension	DV	74,90
Die Akte Pandora	**DV**	**74,90**
Die Fugger 2	DV	49,90
Die Hard Trilogy	DV	74,90
Die Siedler 2	DV	69,90
Die Siedler 2 - Data	DV	29,90
Fable	**DV**	**79,90**
Firefight (Win95)	DV	59,90
Flugsimulator 6.0	DV	84,90
Formula 1 Gr. Prix 2	**DV**	**84,90**
G-Nome	DV	74,90
Gabriel Knight 2	DV	69,90
Gene Wars	DV	69,90
Golden Gate Killer	DV	69,90
Guts N' Garters	DV	79,90
Hexagon-Kartell	DV	69,90
Hind	DV	59,90
Holiday Island	**DV**	**69,90**
Hyperblade (Win95)	DV	79,90
Imperium Galactica	DV	69,90
Interstate 76	DV	79,90
Iron & Blood	DA	69,90
Iron Man	DA	59,90

84,90

Alien Trilogy	**DV**	**69,90**
Comm. & Conq. 2	**DV**	**84,90**
Creatures (W95)	**DV**	**69,90**
Daggerfall	**DV**	**69,90**
Down in t. Dumps	**DV**	**69,90**
Fifa Soccer 97	**DV**	**74,90**



GREATEST HITS





Flottenmanöver (W95)	**DV**	**69,90**
Formel 1	**DV**	**79,90**
Have a NICE Day	**DV**	**69,90**
Larry 7	**DV**	**79,90**
M.A.X.	**DV**	**74,90**
Master of Orion 2	**DA**	**79,90**
MDK	**DV**	**79,90**
NHL Hockey 97	**DV**	**69,90**
Privateer 2	**DV**	**79,90**

Titel		Preis
Bundesl. Man. 97	DV	69,90
Central Intelligance	DA	79,90
Chronicles o.t. Sword	DV	69,90
Civil War General	DV	74,90
Civilization 2	**DV**	**74,90**
Cluedo	DV	69,90
Comanche 3	DV	79,90
Crow: City of Angels	DV	79,90
Crusader - No Regret	DV	64,90
Discworld 2	DV	74,90
Dragonheart:Fire&Steel	DV	59,90
Dungeon Keeper	DV	74,90
Earthsiege 2: Skyforce	DV	74,90
Ecstatica 2	DA	69,90
EF 2000 - TactCom	DV	34,90
EF 2000 - Spec. Edition	DV	79,90
Elisabeth 1.	DV	69,90
F22 Lightning 2	DV	79,90
Jagged Alliance 2	DV	69,90
Lands of Lore 2	DV	84,90
Lighthouse	**DV**	**74,90**
Links LS	DA	89,90
Lords o.t. Realm 2	DV	74,90
Mad TV 2	DV	69,90
Magic the Gathering	DV	79,90
Mechwarrior 2:Merc.	DV	79,90
Megarace 2	DV	54,90
Monster Truck Rally	DV	69,90
NBA Live 97	**DV**	**74,90**
Need for Speed Sp.Ed.	DV	74,90
NET: Zone	DV	59,90
Nihilist	DV	64,90
Normality	DV	74,90
Olympic Games	DV	59,90
Olympic Soccer	DV	64,90
Orion Burger	DV	74,90
Project Paradise	DA	69,90
Puppen, Perl. u. Pistol.	DV	69,90
Quest for Fame	DA	79,90
Quest f. Glory Colect.	DA	64,90
Rally Racing 97	**DV**	**69,90**
Realms of Hounting	DV	74,90
Rebel Assault 2	DV	74,90
Red Ghost	DV	74,90
Rendevous im Weltraum	DV	79,90
Return Fire	DV	74,90
Ripper	DV	74,90
Risiko (Win95)	DV	69,90
Road Rash (Win95)	**DV**	**59,90**
Safecracker	DA	74,90
Sandwarriors	DV	79,90
S.T.O.R.M	DV	64,90
Striker 96	DV	79,90
Super EF2000 (Win95)	DV	79,90
Syndicate Wars	**DV**	**69,90**
TFX 2000 Eurofighter	DV	79,90
The Dig	DV	74,90
Theme Hospital	DV	74,90

Komplettlösungen für viele Spiele

Einzellösung 14,90 Sammelbände 19,90

Titel		Preis
Schleichfahrt	**DV**	**69,90**
Scorched Planet	DV	64,90
Secrets of the Luxor	DA	89,90
Shadoan	DA	79,90
Shannara	DV	69,90
Shattered Steel	DV	69,90
Sh. Holmes:Tätow.Rose	DV	74,90
Shine	**DV**	**74,90**
Silent Hunter	DV	69,90
Sim City 2000 (Win95)	DV	84,90
Sim Copter (Win95)	DV	69,90
Sonic CD	DA	49,90
Star Control 3	DA	79,90
Steel Panthers 2	**DV**	**74,90**
Time Commando	**DV**	**74,90**
Timon & Pumbaas	DV	79,90
Tomb Raider	DV	64,90
Toonstruck	DV	69,90
Tunnel B1	DV	79,90
Urban Runner	DV	64,90
Virtua Cop	DA	74,90
Warcraft 2 - Excl.Edit.	DV	79,90
Warwind (Win95)	DV	69,90
Wing Commander 4	DV	54,90
World Ralley Fever	DA	64,90
Worms - Spec.Edit.	DV	69,90
Z	**DV**	**69,90**
Zork Nemesis	DV	79,90

HAMMER-PREISE

Titel		Preis
11th Hour	DV	24,90
Albion	DV	29,90
Batman Forever	DA	24,90
Battle Isle 3	**DV**	**39,90**
Bioforge	DV	29,90
Chewy-Escape fr. F5	DV	29,90
Der Reeder	DV	19,90
Descent	DV	24,90
Die Siedler 1	**DV**	**29,90**
Dungeon Master 2	DV	24,90
FX Fighter	DA	24,90
Kings Quest 7	**DV**	**24,90**
Larry 6	**DV**	**24,90**
Little Big Adventure	DV	29,90
Lost Eden	DV	19,90
Pitfall	DV	29,90
Pizza Connection	DV	19,90
Shivers	DV	24,90
Sim Town	DV	34,90
Space Quest 6	**DV**	**24,90**
Steel Panthers	DV	34,90
Syndicate Plus	**DV**	**29,90**
Teamchef	DV	24,90
Theme Park	DV	29,90
Tilt	DA	19,90
US Navy Fighters	DV	29,90
Vollgas	DV	29,90
Warcraft 1	**DV**	**24,90**
Wing Commander 3	**DV**	**34,90**
Woodruff	DV	24,90

Händleranfragen sind uns willkommen! Gewerbenachweis erforderlich!

DV - Deutsche Version • DA - Deutsche Anleitung • Weitere Spiele auf Anfrage unter 06142 - 59690!
Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 6,90 (Euroscheck bis DM 400). Nachname plus DM 9,90 zzgl. Zahlkartengebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir pauschal DM 20! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.



Auf einen Blick:
- SPA
- *Das Setup*







überholt, zeigt sich der Verlierer ebenfalls fair und reiht sich hinter Ihnen ein (BILD 3). Sobald Sie auf der Höhe der Kerbs angelangt sind, bremsen Sie zügig auf 135 km/h ab. Da die Kurve sehr eng ist, kann es passieren, daß Sie bei blockierenden Rädern unliebsame Bekanntschaft mit der Auslaufzone machen. Haben Sie Ihre Reifen akustisch vernommen, lösen Sie ein wenig die Bremse und suchen Sie sich einen Platz an der Außenseite der Kurve. Zwar werden Sie den soeben eroberten Platz verlieren, aber Ihr Wagen bleibt auf dem Asphalt! Mit kurzzeitiger Beschleunigung fahren Sie an den überfüllten Tribünen vorbei, um mit 100 km/h in die **CURVA MICHELIN** einzufahren. Sobald Sie die Rechts durchfahren haben, treten Sie Ihr rechtes Pedal bis zum Anschlag durch und rasen mit Maximalbeschleunigung durch die beiden Linksbiegungen. Die angrenzende Gerade gibt Ihnen keine Verbesserungsmöglichkeit, da Sie von der rechten Seite auf die linke wechseln müssen, um auf idealer Linie in die **CURVA SITO PONS** einfahren zu können. Beachten Sie, daß die Rechts im Verlauf enger wird. Zu Beginn der Kurve sollte Ihr Tacho nicht weniger als 185 km/h anzeigen, die im weiteren Kurvenverlauf auf 170 km/h schrumpfen sollte. Heben Sie dazu kurzzeitig Ihren Gasfuß an. Achten Sie ggf. auf Ihren Vordermann, denn der Computer lenkt seine Piloten langsamer durch das krumme Hindernis. Mit etwas Glück können Sie so weit aufschließen, daß Sie die Riffelungen des 500 Watt-Rücklichtes erkennen können. Holen Sie tief Luft und setzen Sie zum Überholen an (BILD 4). Lenken Sie leicht nach rechts, um auf der Straßenmitte zu fahren (BILD 5). Vermeiden Sie es, zu dicht an der rechten Fahrbahnseite entlangzufahren, denn sonst müssen Sie die **CURVA DRY SACK** langsamer als nötig passieren. Fahren Sie nun an Ihrem Gegner vorbei (BILD 6) und lenken Sie soweit wie möglich nach links, um in der kommenden Kurve nicht der Dumme zu sein. Je weiter links Sie sich befinden, desto schneller können Sie die Biegung passieren. Im Idealfall zeigt Ihr Tacho 105 km/h an, während Sie es innen auf höchstens 65 km/h bringen. Beim Überholen fahren Sie ebenfalls auf der Streckenmitte durch die Dry Sack (BILD 7). Die langgezogene Links können Sie mit Bleifüßen durchfahren. Da diese Kurve gegen Ende auch schärfer wird, drosseln Sie Ihr Tempo im letzten Abschnitt auf 205 km/h. Sie betreten nun den kurvenreichsten Abschnitt des Kurses. Mit 140 km/h tauchen Sie in die **CURVA ANGELO NIETO** ein. Geben Sie anschließend kurzzeitig Gas. Ihre Freude sollte nicht zu lange währen, denn die **CURVA PELUQUI** verlangt von Ihnen mäßige 155 km/h. Ein anschließender scharfer Rechtsknick erinnert Sie an Ihre Bremsen, die Sie bis zu einer Tachoanzeige von 110 km/h nutzen sollten. Im kommenden „S" sollte Ihr Geschwindigkeitsrausch bei 135 km/h beendet sein. Erst die **CURVA AYRTON SENNA** verschafft Ihrem Gaspedal wieder Arbeit. Mit 235 würdigen Sie die Kurve, die an den tragisch verunglückten Ausnahmepiloten erinnert. Haben Sie am Ausgang der Rechts einen Piloten vor sich, nutzen Sie das letzte Stück Gerade, um ihm zu zeigen, wie gut Sie wirklich sind. So früh wie möglich scheren Sie nach links aus. Bleiben Sie dicht neben ihm. Während Sie leicht nach rechts lenken, um die kürzeste Verbindung zur Innenseite der kommenden Links zu befahren, schieben Sie sich an ihm vorbei. Sobald Sie die Kerbs erblicken, bremsen Sie bei freiem Feld auf 105 km/h ab. Sollte sich ein weiterer Gegner vor Ihnen befinden, passen Sie Ihre Kurvengeschwindigkeit an die Ihres neuen Vordermanns an, die in der Regel zwischen 70 km/h und 80 km/h liegt. Mit gleichbleibender Geschwindigkeit durchfahren Sie die letzte Kurve, die **CURVA DUCADOS**. Somit dürfte Ihnen in eineinhalb Stunden ein Platz auf dem obersten Treppchen sicher sein.

Peter Gunn



Nachdem Sie aus dem Rücken des Vordermanns ausgeschert sind, suchen Sie sich die kürzeste Verbindung zur nächsten Kurve. Fahren Sie ganz links durch die nächste Biegung.

DAS SETUP

Qualifying/Rennen

Flügel vorne 20/14
Flügel hinten 11/9
Bremsbalance........39.625 : 60.375/38.500 : 61.500
Getriebe ....31, 39, 43, 49, 53, 58 / 30, 37, 42, 47, 53, 58

	vorne links	vorne rechts	hinten links	hinten rechts
Dämpfer	18/17	18/17	7/18	7/18
Federung	1600/1400	1600/1400	1400/1200	1400/1200
Bodenfreiheit	16.0/27.0	16.0/27.0	31.5/41.5	31.5/41.5

Drehstabilisator vorn ....1500 /3000
Drehstabilisator hinten 50/100

HIND DV 49,-

SILENT HUNTER EV 49,-

FIRE FIGHT DA 49,-

Titel	Version	Preis
AFTERLIFE	DA	75,-
AH 64 D LONGBOW	DV	75,-
AKTE PANDORA	DV	75,-
ALIEN TRILOGY*	DV	69,-
ATF	DV	69,-
AZRAEL'S TEAR	DV	59,-
BAPHOMET'S FLUCH	DV	69,-
BLEIFUSS 2	DV	55,-
BUNDESLIGA MANAGER 97	DV	69,-
CIVILIZATION 2	DV	75,-
COMMAND & CONQUER 2	DV	85,-
CREATURES	DV	65,-
CRUSADER NO REGRET	DV	59,-
CYBERIA 2	DV	69,-
DAGGERFALL	EV	69,-
DAGGERFALL*	DV	79,-
DAYTONA USA*	DV	69,-
DEADLOCK*	DV	79,-
DER PLANER 2	DV	69,-
DESTRUCTION DERBY 2	DV	75,-
DIABLO*	DV	79,-
DIE FUGGER 2	DV	75,-
DIE HARD TRILOGY*	DV	75,-
DIE SIEDLER 2	DV	65,-
DUNGEON KEEPER*	DV	69,-
F1 MANAGER 96	DV	65,-
F 22 LIGHTNING 2	DV	79,-
FABLE	EV	69,-
FIFA SOCCER 97	DV	69,-
FLOTTENMANÖVER	DV	79,-
FORMULA 1 GP 2	EV	69,-
FORMULA 1 GP 2	DV	79,-
GENE WARS	DV	75,-
GRAND PRIX MANAGER 2	DV	79,-
HUGO 4	DV	55,-
JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES	EV	79,-
LANDS OF LORE 2*	DV	85,-
LEISURE SUIT LARRY 7*	DV	79,-
LIGHTHOUSE	DV	79,-
MASTER OF ORION 2	EV	69,-
MAX	DV	75,-
MDK	DV	85,-
MECHWARRIOR II MERCENARIES	DV	79,-
MEGA RACE 2	DV	59,-
MONSTER TRUCK*	DV	75,-
NASCAR RACING 2*	DA	79,-
NHL HOCKEY 97	DV	69,-
NORMALITY	DV	69,-
ORION BURGER	DA	79,-
PRIVATEER 2 THE DARKENING*	DV	69,-
RALLEY RACING 97	DV	69,-
RETURN FIRE	DV	69,-
RIPPER	DV	69,-
RISIKO	DV	79,-
ROAD RASH	DV	59,-
SCHLEICHFAHRT	DV	69,-
SHATTERED STEEL	DV	69,-
SILENT HUNTER	DV	65,-
SONIC PC	DV	59,-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	DA	75,-
SYNDICATE WARS	DV	69,-
THE NEED FOR SPEED SE	DV	69,-
3 SKULLS OF THE TOLTECS	DV	79,-
TIME COMMANDO	DV	69,-
TOMB RAIDER	DV	69,-
TOONSTRUCK*	DA	69,-
VIRTUA FIGHTER	DV	69,-
WARCRAFT II INCL.EXP. PACK	DV	79,-
WARWIND	DV	79,-
Z	DV	69,-
ZORK: NEMESIS	DV	79,-

Formula 1 GP 2 EV
The Need For Speed SE DV
Gib Gummi: Rennpaket für nur **129,-**

FIFA Soccer 97 DV
NHL Hockey 97 DV
Bewegung ist gesund: Bandscheibenpaket für lächerliche **129,-**

Z DV
Command & Conquer II* DV
Hirnschmalzanreger: Strategiepaket für nur **139,-**

DV: Deutsche Version. EV: Englische Version. DA: Engl. Spiel mit dt. Anleitung

0180 5 130 530

BORIS GAMES is a Trademark of MEDIA PUBLISHING

Mit * gekennzeichnete Spiele erscheinen in den nächsten Wochen. Vorbestellung möglich!

Irrtum vorbehalten.



Versand und Verpackung je Bestellung DM 9,-

Kostenlos Katalog mit weiteren 700 Titeln anfordern!





Deadlock

Drücken Sie **CTRL-F1** und dann die folgenden Cheats:

GOHTI	vergrößert die Bevölkerungszahl
FRODO	komplettiert das gegenwärtige Forschungsprojekt
MAKEITSO	5.000 Credits und 100 jeder Ressource in allen Kolonien
TOUCHE	alle Videoszenen

Burkhard Riedl

FIFA 97

Setzen Sie die **Systemzeit** ihres PC auf den 29. Februar 1997. Wenn Sie die Mannschaft Singapurs wählen, können Sie während des Spiels folgende Cheatcodes eingeben:

KELONG	versteckte Spieler wie Abbas Saad oder Michael Vana
LAOCHIAO	versteckte Spieler wie Quah Kim Song oder Dollah Kassim
KAYU	Schiedsrichter pfeift das Spiel in der Unterwäsche
LTH	Gegner schießt Eigentor
CANTONA	Fallrückzieher am laufenden Band

Lars Bohnen

Daytona USA

Karaoke Mode

Die Zahl der Runden muß auf Normal gestellt sein. Dann den ARCADE-Mode starten; während man Hoch und Beschleunigung drückt, kann man den Kurs auswählen.

Alte Segasongs

Wenn man sich in die Highscoreliste eintragen kann, gibt man einfach die Kürzel von alten SEGA-Spielen ein, wie z. B. O.R (Out Run), S.H (Space Harrier oder A.B (After Burner).

Mirror Mode

Im PC-Mode in der Streckenauswahl die Leertaste drücken. Jetzt wird der Kurs umgekehrt dargestellt. Jetzt die Leertaste gedrückt halten und Beschleunigen drücken.

Michaela Vogt

Gender Wars

Speichert man ein Spiel mit dem Namen **„BUY A PLAYSTATION"**, wird man unverletzbar und hat unbegrenzte Munition.

Andreas Waasmeier

CivNET

Um den Cheat zu aktivieren, muß man **CTRL A O D B A M F** nacheinander drücken. Dann erscheint ein **neues Menü**, mit dem man viele nützliche Sachen abrufen kann.

Sven Dieh

Bleifuß 2

Geben Sie folgende Cheat Codes im Options-Menü ein:

MRTRK	alle Strecken, auch den geheimen Tunnel
TACARTBCARTDCARTDCAR	alle Autos
CHMPA	jede Meisterschaft kann gefahren werden
APHRODITE	superschneller Modus

Henning Pawelczak

Heroes of Might and Magic 2

Während man spielt, kann man die folgenden drei Zahlenfolgen eingeben:

911	Szenario gewinnen
1313	Szenario verlieren
8675309	ganze Karte zeigen

Wählt man einen Helden an und gibt dann die Zahlen **32167** ein, tauscht man diesen Helden gegen fünf schwarze Drachen ein.

Alexander Reuter

Monster Truck Madness

Wenn man während des Spiels **TREX** eintippt, befindet man sich in einem Dinosaurier. Mit **CTRL-3** kann man ihn von außen sehen.

Tom Baasler

Diablo Demo

Ruft man in einem Dungeon den **Inventarbildschirm** auf und drückt dann **Pause**, kann man einen beliebigen Gegenstand aus dem Inventar nehmen. Diesen klickt man in den Handlungsbildschirm, als wollte man ihn wegwerfen. Danach legt man den Gegenstand wieder im Inventar ab und beendet die Pause. Jetzt kann man den Gegenstand nochmals aufsammeln. Dieser Cheat eignet sich besonders zur **Vervielfältigung von Zauberbüchern.**

Sebastian Wolf

Megarace 2

Um gleich zu Beginn viel Geld zu haben, ändert man in der Datei **c:\..\mega2\m.exe** die Adressen **5fa8b** bis **5fa8d** in **3F 42 0F.**

Georg Orlowski

Eine andere Möglichkeit, bei diesem Spiel zu cheaten, besteht mit den folgenden Cheatcodes. Diese gibt man als Kommandozeilenparameter beim Starten des Programms an.

SPEED	schnelleres Auto
MONEY	99.999 Credits beim Start eines neuen Spiels
MAP	zeigt die gesamte Karte an, während man fährt
GAME	überspringt das Intro
NOLANCE	überspingt die Filmsequenzen

Christian Westerndorf

Alarmstufe Rot

1. Wenn man die **Q-Taste** gedrückt hält, kann man einer Unit oder einem Verband mehrere **Waypoints** übermitteln. In Multiplayerspielen kann man sich mit einem Gegner verbünden, wenn man eine feindliche Einheit anwählt und dann die **Taste A** drückt. Computerspieler verbünden sich immer sofort, ein menschlicher Spieler muß mit der gleichen Methode bestätigen. Wenn man jetzt beim Angreifen die **STRG-Taste** gedrückt hält, kann man den Gegner beschießen, **ohne das Bündnis zu brechen.**

2. Hatte man in einem Multiplayerspiel einen feindlichen **Minenleger** im eigenen Hauptquartier, kann man leicht herausfinden, wo er seine Minen gelegt hat: Man baut einfach ein **Gebäude** und zieht es über alle **freien Bauplätze**. Wo **rote Quadrate** das Setzen des Gebäudes verhindern, befindet sich **eine Mine.**

3. Feindliche U-Boote findet man, indem man ein eigenes Kampfschiff anwählt und dann den Mauszeiger über die Übersichtskarte zieht. An jeder freien Stelle, an der der Cursor in einen roten Angriffscursor wechselt, versteckt sich ein U-Boot.

Heinz Poltermann

Hellbender

Geben Sie während des Spiels ein:

TOTLPWR	100% Energie
IMPUMPD	alle Waffen
MAXMEUP	100% Hull
IMSTUCK	nächste Mission
AUNTEM#	Levelsprung (# = Levelnummer 1-8)

Gottlieb Felsecker

MechWarrior 2: Mercenaries

Diese Cheatcodes können Sie eingeben, während Sie die **CTRL+ALT+SHIFT-Taste** gedrückt halten:

SUPERFUNKICALIFRAGISEXY	Unverwundbarkeit an/aus
ISEENFIREANDISEENRAIN	unbegrenzte Munition an/aus
OOOHHHLLLAAALLLAA	Heat Tracking an/aus
WEDIDITAGAIN	Dorcs Bildschirm
ITSDABOMBINMYBEAUTIFULBALLOON	Jump Jets
TIKRULESLIKETHECOMSTARBABY	Mission erfolgreich beenden
CRAZYSEXYCOOL	unendliche Jump Jets an/aus

Rüdiger Volkers

Eradicator

Ein paar Kommandos für die Demo- und die Vollversion von Eradicator:

Demo:

\FUSHIPI	unverletzbar
\GUNS	alle Waffen
\BLOODLUST	starke Waffen
\XMAS	alle Gegenstände
\TUNNELS	durch Wände gehen

Vollversion

\RAGAMUFFIN	unverletzbar
\ARMS	alle Waffen
\GIFT	starke Waffen
\FMK	Gesundheit
\OVERDRIVE	Chip Powerup
\BLOAD	Levelsprung
\VICI	Level Beenden
\DIG	durch Wände gehen
\SPUTNIK	ganze Karte
\AMOBJECT	alle Gegenstände werden auf der Karte angezeigt.
\AIMOVE	Gegnerintelligenz verändern
\FRAME	Bildwiederholrate anzeigen.

Hans Meister

Master of Orion II

Diese Cheats tippt man ein, während man die **ALT-Taste** drückt:

EINSTEIN	alle Entwicklungen
MOOLA	1,000 BC
MENLO	Entwicklungscheat
ISEEALL	alle Planeten anzeigen
ALLAI	zeigt Daten über die AI an
SCORE	zeigt die erreichte Punktzahl an

Ralph Schmitt

Sim Copter

Während des Spiels drückt man **CTRL-ALT-X**. Jetzt kann man mit den folgenden Codes verschiedene Cheats aktivieren:

GAS DOES GROW ON TREES	unbegrenzter Treibstoff
SUPERPOWERMULTIPLY	mit der SHIFT-Taste geht jetzt alles schneller
PAMCAREYGOLDMAN	die Frau des Chefprogrammieres erscheint in allen Autokinos und auf allen Werbeplakaten

Wenn man in den **Helikopterkatalog** geht und dort die Tasten **1-9** drückt, erhält man verschiedene Helikopter.

1 - Bell 206 JetRanger	**4** - Bell 212	**7** - Dauphin 2
2 - MD 500	**5** - Schweizer 300	**8** - MD Explorer
3 - Apache	**6** - Agusta A 109 A	**9** - MD 520N

Mark Gibson

SkyNET

Um diese Cheats eingeben zu können, muß man die Tasten **ALT und ** gleichzeitig drücken und die folgenden Kommandos eingeben:

GARBLE	Cheat an/aus
SUPERUZI	Super UZI
ARNOLD	alle Waffen
ILLBEBACK	Levelsprung
ICANTSEE	Infos
WHOAMI	zeigt den eigenen Namen an
COUNTERS	zeigt Koordinaten
VERSION	zeigt Versionsnummer
HELLO	zeigt die Nachricht „Hallo" an.

Sebastian Kirch

NHL 97 - Bully Trick

Bei einem Bully links neben dem gegnerischen Tor zielt man einfach auf das gegnerische Tor, und sobald der Puck den Boden berührt, drückt man auf dem Joypad die A-Taste (Passen). Jetzt schlittert der Puck gemütlich auf das Tor zu und wird zu 90% darin versenkt.

Tobias Matz



Alle Titel sind ausgezeichnet mit dem
CLASSIC AWARD
PC Games
PC GAMES Classic Award
ran soccer
79 PROZENT
ran Trainer 2
79 PROZENT
Flight Unlimited
88 PROZENT
X-Wing
93 PROZENT
Star Wars Rebel Assault
91 PROZENT
Vollgas
73 PROZENT
Day of the Tentacle
93 PROZENT
fatal racing
72 PROZENT
Sam & Max Hit the Road
93 PROZENT
Armored Fist
88 PROZENT
Star Wars
Keine Wertung (Screensaver)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis
92 PROZENT
Jagged Alliance
90 PROZENT
The Hive
80 PROZENT
nur für Windows 95
Jeder Titel
DM 39,95*
Streetprice
*unverbindliche Preisempfehlung
Erhältlich überall wo es PC-Spiele gibt.

200.000 KÄUFER KÖNNEN NICHT IRREN!



Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

17- und 21-Zoll-Monitore im Test

SCHWERGEWICHTE



Der Hardware-Profi

Für PC Action schaut sich PC-Experte Kersten Mayer vom Redaktionsbüro Artifex die Computer von innen an: Sound- und Grafikkarten, Monitore, Festplatten, CD-ROM-Laufwerke und Joysticks untersucht der ausgebildete Diplom-Handelslehrer bis ins kleinste Detail. Artifex arbeitet nicht nur für PC Action, sondern auch für Zeitschriften wie FOCUS, ComputerBILD, PC Professionell, Pl@net und PC Magazin.

„Viel hilft viel" möchte man meinen, wenn es um die Bildschirmdiagonale eines Monitors geht. Daß dennoch so mancher 17-Zoll-Monitor einem 20-Zöller überlegen ist, mag da überraschen. Damit Sie teure Fehlinvestitionen vermeiden, haben wir für Sie 16 aktuelle Modelle mit großen Bildröhren unter die Lupe genommen. Außerdem zeigen wir Ihnen Alternativen mit Bilddiagonalen von bis zu zwei Metern!



Spiele, die in hohen Auflösungen laufen, sind im Trend: Besonders Strategiespiele wie Alarmstufe Rot oder M.A.X. machen in SVGA erst so richtig Spaß. Auf einem Monitor mit 15 Zoll Bildschirmdiagonale werden Details dadurch allerdings recht winzig. Höchste Zeit also, auf ein Gerät mit 17 oder mehr Zoll umzusteigen. Doch auch bei einem 17-Zoll-Monitor sind die Auflösungen nach oben hin nicht unbegrenzt. Bei 1024 x 768 Bildpunkten sind alle Feinheiten problemlos erkennbar, während bei 1280 x 1024 Bildpunkten Details oder kleine Schriften schon schwieriger darstellbar sind. Eine sinnvolle Auflösung - die heute von vielen Grafikkarten auch angeboten wird - beträgt 1152 x 864 Bildpunkte. Für Großbildschirme mit 20- oder 21-Zoll-Bildröhre ist die Auflösung von 1600 x 1200 eigentlich kein Problem, alle getesteten Monitore dieser Kategorie schafften hier aber nur flimmernde 60 bis 65 Hz. Erst ab rund 75 Hz - optimal sind 90 Hz - wird ein flimmerfreies Bild erzeugt.

Maßgeblich für die maximale Bildwiederholungsrate ist dabei die Zeilenfrequenz des Monitors, die in kHz angegeben wird. Für ergonomische Bildwiederholungsraten - auch in höheren Auflösungen - sollte ein Monitor deshalb über eine Zeilenfrequenz von wenigstens 80 kHz verfügen. Für die Bildschärfe und Farbbrillanz ist die Art der Bildröhre von entscheidender Bedeutung: Bildröhren mit herkömmlicher Lochmaske erreichen mit Lochabständen von 0,26 mm bereits gute Ergebnisse. Ein qualitativ hochwertigeres Bild liefern Trinitron-Bildröhren. Die von Sony entwickelte Technik verwendet eine Streifenmaske: Von oben nach unten sind hauchdünne Fäden aufgespannt, zwischen denen die Elektronenstrahlen auf den Bildschirm treffen. Einziger Kritikpunkt der Trinitron-Technik sind die zwei hauchdünnen horizontalen Haltedrähte, die jeweils im oberen und unteren Bildschirmdrittel zur Stabilisierung der vertikalen Drähte notwendig sind. Mit gleicher Technik arbeitet auch die DiamondTron-Röhre von Mitsubishi.

Relativ neu sind die Chroma-Clear-Bildschirme von NEC, eine Art Kombination aus Loch- und Streifenmaske, die ebenfalls hervorragende Bildschärfe und Farbbrillanz gewährleistet. Die Croma-Clear-Bildröhre kommt ohne die beiden vertikalen Dämpfungsdrähte aus, die bei Trinitron-Röhren noch nötig sind.

Beim Kauf sollten Sie schließlich darauf achten, daß sich die Einstellungen für Helligkeit, Kontrast und Bildgeometrie über ein On-Screen-Display (OSD) ausführen lassen.

17-Zoll-Monitore

Smile 1716 DL

Die Handelskette **Comtech** hat mit dem **1716 DL** von **Smile** für **999,- Mark** einen recht preiswerten Bildschirm im Programm. Dieser erreicht eine Zeilenfrequenz von 65 kHz und stellt eine Auflösung von **1152 x 864 Bildpunkten mit 70 Hz** dar. Bei längerem Arbeiten sollten Sie daher eine niedrigere Auflösung mit einer entsprechend höheren Bildwiederholfrequenz wählen. Die Geometrie-Eigenschaften sind relativ schlecht, obwohl sogar Parallelverzeichnungen und Rotation über das **OSD** reguliert werden können - ungewöhnlich für ein Gerät dieser Preisklasse! Bei der Bildschärfe und -Konvergenz erreicht der Bildschirm ein **befriedigendes Niveau,** so daß sich insgesamt ein noch **gutes Preis-/Leistungsverhältnis** ergibt.



Viewsonic 17 GA

Der **17 GA** verfügt über zwei **eingebaute Lautsprecher** mit 3 Watt Leistung sowie einem Mikrofon. Die flache Bildröhre besitzt eine Maske mit 0,27 mm Lochabstand. Mit einer maximalen Zeilenfrequenz von 69 kHz erreicht der Monitor in der Auflösung **1152 x 864** eine Bildwiederholungsrate von **75 Hz.** Die Bildqualität weist leichte Mängel auf: Besonders in den Ecken treten Unschärfen, Farbunreinheiten sowie geometrische Verzerrungen auf. Außerdem neigt der Bildschirm bei Kontrastwechseln zu leichten Verzerrungen. Trotz der umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten über das OSD waren die **geometrischen Verzeichnungen** nicht vollständig zu unterdrücken. Wer auf seinem Schreibtisch keinen Platz mehr für Lautsprecher hat, bekommt für **1499,- Mark** eine kompakte Lösung mit **durchschnittlicher** Bildqualität.



Nokia Valuegraph 417TV

Die Besonderheit dieses Monitors ist der eingebaute **Fernsehtuner** mit Sendersuchlauf und **Videotext** sowie dazugehöriger Fernbedienung. Für den guten Ton sorgen dabei zwei **Lautsprecher** mit insgesamt vier Watt Leistung. Alle Einstellungen für den Fernsehempfang bekommen Sie über ein OSD angezeigt. Unverständlich daher, daß im Monitorbetrieb ein OSD fehlt. Die wenigen möglichen Einstellungen werden über Tasten vorgenommen, wobei einige auch noch gleichzeitig gedrückt werden müssen. Die flache Bildröhre ist mit einer Diagonalen von 39,5 cm vergleichsweise klein und besitzt eine Maske mit 0,28 mm Lochabstand. Mit der Zeilenfrequenz von 64 kHz erreicht der Monitor noch **70 Hz** in der Auflösung **1152 x 864.** Das gelieferte Bild ist relativ scharf und geometrisch korrekt, weist jedoch besonders an den Rändern nur eine mäßige Konvergenz auf. Der **1499,- Mark** teure **Valuegraph 417TV** ist vor allem interessant für Bewohner einer beengten Einzimmerwohnung, die nicht wissen, wohin mit Fernseher und Monitor.



Philips 107B

Auch der **107B** von **Philips** schafft in der Auflösung **1152 x 864** Punkte eine maximale Bildwiederholfrequenz von **70 Hz.** Höhere Auflösungen sind auch hier nicht ratsam, denn die Bildröhre liefert mit einer Lochmaske von 0,28 mm Lochabstand bei hohen Auflösungen etwas unscharfe Bilder. Auch die Konvergenz läßt etwas zu wünschen übrig; die geometrischen Eigenschaften sind jedoch gut. Dies liegt nicht zuletzt an den umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten, die das OSD bietet. Mit den Funktionstasten gerät man jedoch leicht durcheinander. Der **DM 1398,-** teure Monitor besitzt ein **eingebautes Mikrofon** und ein durchschnittliches **Lautsprechersystem.**



Vobis Highscreen 17D

Ausgestattet ist der **Highscreen 17D** mit einer sehr flachen **Trinitron-Bildröhre.** Diese liefert auch in hohen Auflösungen ein gestochen scharfes, geometrisch korrektes sowie konvergentes Bild. Über das OSD können Sie die Konvergenz gegebenenfalls nachregeln. Auch bei diesem Gerät werden alle Einstellungen genial einfach über ein zentrales Steuerrad vorgenommen. Durch die hohe Zeilenfrequenz von 82 kHz ist in der Auflösung von **1280 x 1024** Punkten eine Bildwiederholfrequenz von **75 Hz** erreichbar. Trotz der sehr guten technischen Daten ist der Monitor mit **1399,- Mark** noch vergleichsweise preiswert.



Eizo Flex Scan T57S

Die extrem flache und sehr gut entspiegelte Trinitron-Bildröhre des **Flex Scan T57S** besitzt eine 0,25-mm-Streifenmaske und liefert ein **gestochen scharfes** und geometrisch einwandfreies Bild. Mit einer maximalen Zeilenfrequenz von 92 kHz erreicht der Monitor sogar in der Auflösung von **1600 x 1200** Punkten noch eine Bildfrequenz von **75 Hz.** Das mehrsprachige OSD wird mit einem Steuerkreuz - ähnlich dem eines Joypads - bedient. Die Bedienung des hakeligen Schalters ist in der Praxis jedoch ausgesprochen schwierig, da dieser nur widerwillig auf Benutzereingaben reagiert. Insgesamt bietet der Monitor bereits werkseitig eine **hervorragende Bildqualität** – dennoch können Sie über das OSD noch sehr viele Bildschirmparameter verändern. Der Preis von **1999,- Mark** ist aufgrund der exzellenten Bildqualität gerechtfertigt.



Hitachi 17 MVX Pro2

Das Testmuster des neuen Hitachi-Monitors erhielten wir direkt von **Escom 2001:** Angeboten wird der Monitor hier für nur **1098,- Mark.** Gegenüber dem Listenpreis von **Hitachi,** der bei **1198,- Mark** liegt, können Sie glatt einen Hunderter sparen. Für diesen moderaten Preis bekommen Sie einiges geboten: Der Lochabstand der Maske beträgt 0,26 mm, die maximale Zeilenfrequenz liegt bei 82 kHz, und die Bildqualität ist recht gut. In der Auflösung **1280 x 1024** Punkte wird noch eine Bildwiederholfrequenz von **75 Hz** erreicht. Die Einstellungsmöglichkeiten über das OSD sind für diese Preisklasse gut. Allerdings: Die Menüführung ist etwas komplizierter geraten als bei der Konkurrenz. Einzige Schwachpunkte sind eine nicht ganz optimal eingestellte Konvergenz sowie die eher durchschnittliche Entspiegelung. Durch sein **hervorragendes Preis-/Leistungsverhältnis** erhält der **Hitachi 17 MVX Pro2** den **Preistip** der Redaktion.



Samsung Syncmaster 17GLsi

Auch **Samsungs Syncmaster 17 GLsi** glänzt durch eine hohe Zeilenfrequenz von 85 kHz und einen Lochabstand der Maske von 0,26 mm. Damit ist in der Auflösung von **1280 x 1024** Punkten noch problemlos eine Bildwiederholfrequenz von **80 Hz möglich.** Die Bildröhre ist sehr flach, könnte aber einen Tick besser entspiegelt sein. Auf dem ausklappbaren Panel an der Front des Monitors befinden sich vernünftig positionierte Tasten für das OSD, mit dem Sie die wichtigsten Parameter justieren können. Leider fehlt eine Regelung für die Konvergenz, mit der man die mäßige Werkseinstellung korrigieren könnte. Das Bild des **1699,- Mark** teuren **Syncmaster 17GLsi** ist dennoch auch in den hohen Auflösungen relativ scharf.



Mitsubishi Diamond Pro 87 TXM

Der **Diamond Pro 87 TXM** ist mit einer **Diamond-Tron-Bildröhre** ausgestattet. Diese liefert wie die Trinitron-Röhren ein **scharfes Bild** sowie einen **hohen Kontrast.** Mit einer Zeilenfrequenz von 86 kHz ist eine augenfreundliche Bildwiederholungsrate von **80 Hz** in der Auflösung von **1280 x 1024** Bildpunkten möglich. Auf einem ausklappbaren Panel sitzen die Tasten für das OSD, das umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten bietet. Die Kissenverzerrung kann sogar getrennt für den oberen, mittleren und unteren Bereich des Bildes justiert werden. Der Monitor besitzt außerdem einen Anschluß für die **serielle Schnittstelle:** Hiermit können Sie alle Monitoreinstellungen auch **vom Rechner** aus über ein komfortables Programm vornehmen. Die Technik hat jedoch ihren Preis: Mit **1889,- Mark** liegt **Mitsubishi** bereits am oberen Ende der Preisskala.



Goldstar Studioworks 78T

Die flache Bildröhre des **Studioworks 87T** weist einen Lochabstand von 0,26 mm auf. Mit einer Zeilenfrequenz von 85 kHz erreichen Sie in der Auflösung von **1280 x 1024** Punkten eine Bildfrequenz von **80 Hz.** In der hohen Auflösung wird das Bild jedoch unscharf, und die Farbreinheit läßt an den Rändern nach. Die Geometrie des Bildes ist allerdings sehr gut. Zu den vielen Einstellungsmöglichkeiten zählt sogar die Behebung von Parallelverzeichnungen. Für die Bedienung ist ein zentraler Drehregler vorgesehen, mit dem Sie die Optionen des OSD angenehm einfach auswählen können. Insgesamt bietet der Monitor für seinen Preis von **1399,- Mark** eine gute Leistung.



WORAUF SIE BEIM KAUF EINES MONITORS ACHTEN SOLLTEN

Kissenverzerrung: Das Bild ist seitlich gewölbt oder gestaucht. Eine Einstellungsmöglichkeit zur Behebung der Kissenverzerrung zählt zur Standardausstattung moderner Monitore.
Trapezverzerrung: Das Bild ist trapezförmig verformt. Eine Korrekturmöglichkeit sollte bei keinem Monitor fehlen.
Linearität: Eine geometrische Figur sollte an jeder Stelle des Bildschirms die gleichen Proportionen aufweisen. So sollte beispielsweise ein Quadrat an jeder Position des Bildschirms die selbe Seitenlänge haben.
Farbechtheit: Über den gesamten Bildschirm sollten einfarbige Flächen die gleiche Helligkeit und Reinheit aufweisen. Ein weiterer Effekt sind sogenannte Farbschatten, die vor allem an den Bildrändern auftreten können. Diesem Fehler kann man mit einer Entmagnetisierung der Bildröhre zum Teil abhelfen.
Konvergenz: Unter Konvergenz versteht man die Genauigkeit, mit der die Elektronenstrahlen auf die Löcher in der Bildmaske treffen. Eine Abweichung tritt zumeist an den Ecken des Bildes auf und wirkt sich bei kontrastreichen Grafiken durch farbige Ränder aus. Korrekturmöglichkeiten für die Konvergenz finden Sie selten und meist nur bei teuren Monitoren.
Unschärfe: Diese wird verursacht durch unzureichende Bündelung der Elektronenstrahlen, die vor allem in den Ecken des Bildschirms unangenehm auffallen. Eine Einstellung läßt sich nur bei wenigen High-End-Geräten vornehmen.
Pumpen: Beim Wechsel von hellen auf dunkle Darstellungen dehnt sich das Bild aus oder wird gestaucht. Ursache hierfür ist die schwankende Hochspannung innerhalb der Transformatoren.
On-Screen-Display (OSD): Auf dem Bildschirm wird ein kleines Fenster eingeblendet, in dem sich die Bildparameter menügeführt einstellen lassen. Zusätzlich geben manche OSDs auch bestimmte Parameter wie die aktuelle Auflösung oder Zeilenfrequenz aus.
Zeilenfrequenz: Die Zeilenfrequenz des Monitors gibt an, wie viele Zeilen der Elektronenstrahl in der Sekunde maximal schreiben kann.
MPR II: Diese Norm bestimmt die Grenzwerte zu elektrischen und magnetischen Feldern, die ein Monitor maximal ausstrahlen darf.
TCO 92, 95: Die TCO-Empfehlungen legen noch strengere Grenzwerte der Strahlenemission fest als die MPR-II-Richtlinie.
VESA-DPMS: Eine Spezifikation von Stromsparmaßnahmen für Monitore und Grafikkarten. In Arbeitspausen soll der Stromverbrauch dabei in mehreren Stufen reduziert werden.

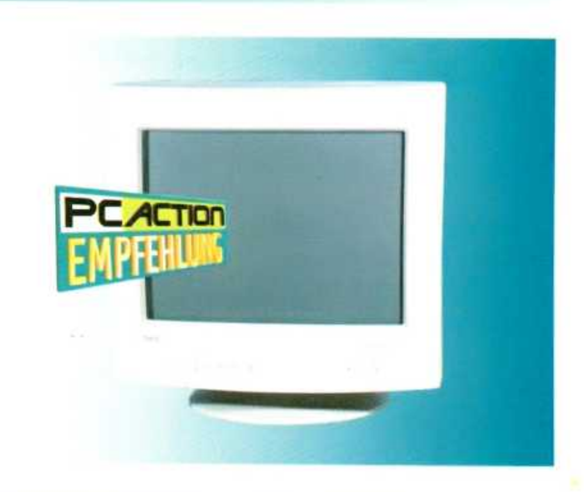
Sony Multiscan 17 sfII

Die ultraflache Bildröhre von **Sony** bietet dank einer 0,25-mm-Streifenmaske ein gestochen scharfes Bild. Die geometrischen Eigenschaften des Bildes halten da nicht ganz mit, zumal die Einstellungsmöglichkeiten über das einfach zu bedienende OSD nicht allzu üppig sind. Auch die werkseitige Einstellung der Konvergenz läßt etwas zu wünschen übrig. Mit der Zeilenfrequenz von 65 kHz erreicht der Multisync in der Auflösung von **1152 x 864** Bildpunkten gerade noch akzeptable **70 Hz,** darunter sind entsprechend höhere Werte erzielbar. Für **1599,- Mark** bietet der **17 sfII** trotz einiger Abstriche in der Bildgeometrie eine **exzellente Bildschärfe und hohe Farbbrillanz.**



NEC Multisync P750

Ausgestattet ist der **Multisync P750** mit einer ultraflachen **Chroma-Clear-Bildröhre.** Mit einer Lochmaskenauflösung von nur 0,25 mm erreicht diese eine hervorragende Schärfe und Farbbrillanz. Auch kann der Multisync die beste Zeilenfrequenz der hier vorgestellten Geräte aufweisen: Durch die 94 kHz erreichen Sie sogar in einer Auflösung von **1600 x 1200** Punkten noch eine Bildwiederholfrequenz von **75 Hz.** Das mehrsprachige OSD bietet die wichtigsten Einstellungsmöglichkeiten, eine Einstellung der Konvergenz ist nicht möglich. Diese war bei unserem Testgerät jedoch bereits bestens eingestellt und bedurfte keiner weiteren Korrektur. Als einziger Monitor dieses Test verfügt der **P750** zudem über eine **Regulierung der Linearität.**
Nur knapp schlägt der **1999,- Mark** teure Monitor die direkten Konkurrenten von **Eizo** und **Hitachi** und verdient sich damit die **Empfehlung** der Redaktion. Ausschlag hierfür gaben die technischen Werte sowie die angenehme Bedienung.



17-Zoll-Monitore			PC Action Preis-Tip		PC Action Empfehlung				
Hersteller	**Eizo**	**Goldstar**	**Hitachi**	**Mitsubishi**	**NEC**	**Nokia**	**Philips**	**Samsung**	**Smile**
Produkt	Flex Scan T57S	Studioworks 78T	17 MVX Pro2	Diamond Pro 87 TXM	Multisync P750	Valuegraph 417TV	107B	Syncmaster 17GLsi	1716 DL
Bildschirmdiagonale	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll
Testmuster von	Raab Karcher	LG Electronics	Escom 2001	Mitsubishi	NEC	Nokia	Philips	Samsung	Comtech
Preis	1999,- Mark	1399,- Mark	1198,- Mark	1889,- Mark	1999,- Mark	1499,- Mark	1399,- Mark	1699,- Mark	999,- Mark
Technische Daten									
Maske	Streifenmaske	Lochmaske	Lochmaske	Streifenmaske	Chroma Clear	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske
Abstand Löcher oder Streifen	0,25 mm	0,26 mm	0,26 mm	0,25 mm	0,25 mm	0,28 mm	0,28 mm	0,26 mm	0,26 mm
sichtbare Größe	41 cm	41 cm	41 cm	41 cm	40,5 cm	39,5 cm	40,5 cm	40 cm	41 cm
Zeilenfrequenz	92 kHz	85 kHz	82 kHz	86 kHz	94 kHz	64 kHz	66 kHz	85 kHz	64 kHz
Strahlungsarm nach	TCO 95	TCO 92	MPR II	TCO 92	TCO 92	TCO 95	MPR II	MPR II	MPR II
Leistungsaufnahme (On, Standby, Suspend, Off)	140, 10, 10, 5 Watt	120, 15, 15, 5 Watt	keine Angabe	120, 10, 10, 5 Watt	keine Angabe	150, 70, 30, 8 Watt	100, 15, 15, 5 Watt	120, 75, 15, 5 Watt	110, 25, 25, 3 Watt
Anschlußmöglichkeiten	DSUB / BNC	DSUB / BNC	DSUB	DSUB / BNC	DSUB / BNC	DSUB	DSUB	DSUB / BNC	DSUB
Länge des Signalkabels	190 cm	190 cm	180 cm	180 cm	150 cm	120 cm	170 cm	180 cm	150 cm
Max. Bildwiederholungsrate	160 Hz	120 Hz	120 Hz	130 Hz	160 Hz	100 Hz	100 Hz	120 Hz	100 Hz
1024 x 768 Bildpunkte	110 Hz	100 Hz	100 Hz	105 Hz	115 Hz	80 Hz	80 Hz	100 Hz	80 Hz
1152 x 864 Bildpunkte	100 Hz	90 Hz	90 Hz	96 Hz	100 Hz	70 Hz	70 Hz	90 Hz	70 Hz
1280 x 1024 Bildpunkte	85 Hz	80 Hz	75 Hz	80 Hz	85 Hz	60 Hz	60 Hz	80 Hz	60 Hz
1600 x 1200 Bildpunkte	72 Hz	65 Hz	60 Hz	65 Hz	75 Hz	—	—	65 Hz	—
Bedienung									
Bildparameter einstellbar über	OSD	OSD	OSD	OSD u. Rechner	OSD	Tasten	OSD	OSD	OSD
Sprache OSD	mehrsprachig	Englisch	Englisch	Englisch	mehrsprachig	—	Englisch	Englisch	Englisch
Helligkeit und Kontrast	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bildgröße, Bildlage, Kissenverzerrung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kissenverzeichnung	ja	nein	nein	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Trapez	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Parallelverzeichnung	ja	ja	nein	ja	ja	nein	ja	ja	ja
Rotation	ja	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja	ja
Konvergenz	ja	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Moiré-Unterdrückung	ja	nein	nein	ja	ja	nein	nein	nein	nein
Farbeinstellung RGB	ja	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja	nein
Farbtemperatur	ja	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja	nein
Entmagnetisierung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Menüposition	ja	ja	nein	nein	ja	nein	nein	nein	ja
Dokumentation	D, sehr gut	D, gut	D, knapp	D, sehr gut	D, gut	D, gut	D, gut	D, gut	D, gut
Sonstiges	—	—	—	—	Linearität	TV-Tuner, Lautsprecher	Lautsprecher	—	—
Bewertung									
Wölbung der Bildröhre (0 bis 10 Punkte)	10	8	8	9	10	8	8	9	8
Entspiegelung der Bildröhre (0 bis 10 Punkte)	9	7	6	8	8	7	7	7	7
Bildqualität (0 bis 40 Punkte)	38	27	31	38	38	31	29	29	27
Ergonomie (0 bis 10 Punkte)	10	9	9	10	10	7	6	8	7
Bedienung (0 bis 10 Punkte)	6	9	7	8	9	6	7	9	8
Einstellungsmöglichkeiten (0 bis 10 Punkte)	10	9	8	10	10	6	8	8	8
Gesamtpunkte (0 bis 90 Punkte)	83	69	69	83	85	65	65	70	65
Wertung in Prozent	**92%**	**77%**	**77%**	**92%**	**94%**	**72%**	**72%**	**78%**	**72%**

Die Luxusklasse: 20- und 21-Zoll-Monitore

Sony Multiscan 20 sfII

Der **20-Zoll-Bildschirm** ist - wie für Monitore von Sony üblich - mit einer Trinitron-Röhre ausgestattet. Diese ist extrem flach und sehr gut entspiegelt. In der Auflösung von **1280 x 1024** Bildpunkten ist auch für den **Multiscan 20sfII** eine Bildwiederholungsrate von **75 Hz** kein Problem. Die Darstellung ist in den Ecken sehr scharf und die Farben sind brillant. Die Konvergenz der Elektronenstrahlen läßt sich bei Sonys 20-Zöller über das OSD einstellen, Trapezverzerrungen können leider nicht korrigiert werden. Bei einem Preis von **2899,- Mark** liefert der **Multiscan 20sfII** die **beste Bildqualität** der getesteten 20- und 21-Zoll-Monitore.



				20-Zoll-Monitore			PC Action Preis-Tip
	Sony	Viewsonic	Vobis	Goldstar	Sony	Vobis	CTX
	Multiscan 17 sfII	17 GA	Highscreen 17D	Studioworks 20i	Multiscan 20sfII	Highscreen MS 2095P	2185XE
	17 Zoll	17 Zoll	17 Zoll	20 Zoll	20 Zoll	20 Zoll	21 Zoll
	Sony	Viewsonic	Vobis	LG Electronics	Sony	Vobis	CTX
	1599,- Mark	1499,- Mark	1399,- Mark	1999,- Mark	2899,- Mark	1999,- Mark	2299,- Mark
	Streifenmaske	Lochmaske	Streifenmaske	Lochmaske	Streifenmaske	Lochmaske	Lochmaske
	0,25 mm	0,27 mm	0,25 mm	0,28 mm	0,25 mm	0,28 mm	0,26 mm
	41 cm	41 cm	40,5 cm	47,5 cm	48,5 cm	47,5 cm	51 cm
	65 kHz	69 kHz	82 kHz	85 kHz	85 kHz	82 kHz	85 kHz
	TCO 92	TCO 92	TCO 92	MPR II	TCO 92	TCO 92	TCO 92
	130, 20, 20, 6 Watt	130, 20, 20, 8 Watt	130, 20, 20, 6 Watt	130, 15, 15, 6 Watt	150, 100, 15, 6 Watt	150, 25, 25, 8 Watt	150, 15, 15, 6 Watt
	DSUB	DSUB	DSUB	DSUB / BNC	DSUB	DSUB / BNC	DSUB / BNC
	150 cm	170 cm	145 cm	170 cm	165 cm	145 cm	150 cm
	120 Hz	120 Hz	120 Hz	120 Hz	150 Hz	120 Hz	120 Hz
	80 Hz	85 Hz	100 Hz	105 Hz	105 Hz	100 Hz	105 Hz
	70 Hz	75 Hz	90 Hz	90 Hz	90 Hz	90 Hz	90 Hz
	60 Hz	65 Hz	75 Hz	80 Hz	80 Hz	75 Hz	80 Hz
	—	—	60 Hz	65 Hz	65 Hz	60 Hz	65 Hz
	OSD	OSD	OSD	OSD	OSD	Tasten	OSD u. Rechner
	Englisch	mehrsprachig	Englisch	Englisch	Englisch	—	Englisch
	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
	nein	nein	nein	nein	nein	nein	ja
	nein	ja	ja	ja	nein	ja	ja
	nein	ja	nein	nein	nein	nein	ja
	ja	ja	ja	nein	ja	ja	ja
	nein	nein	ja	nein	ja	nein	ja
	nein	nein	nein	nein	nein	nein	ja
	nein	ja	ja	ja	nein	ja	ja
	ja	ja	nein	ja	ja	nein	ja
	beim Einschalten	ja	ja	ja	beim Einschalten	ja	ja
	nein	nein	nein	ja	nein	nein	ja
	D, gut	fehlt	D, knapp	D, gut	D, gut	D, knapp	D, gut
	—	Lautsprecher	—	—	—	—	—
	10	8	10	5	10	5	9
	9	7	7	7	9	7	7
	33	27	34	28	34	27	33
	7	8	9	8	9	9	9
	8	8	10	8	8	6	9
	7	8	8	8	8	7	10
	74	66	78	64	78	61	77
	82%	73%	87%	71%	87%	68%	86%

Vobis Highscreen MS 2095P

Auch der 20-Zöller von **Vobis** erreicht mit 82 kHz Zeilenfrequenz noch eine Bildwiederholfrequenz von **75 Hz** in der Auflösung **1280 x 1024.** Die geometrischen Eigenschaften des Bildes sind aufgrund einer ähnlich stark gewölbten Bildröhre vergleichsweise bescheiden. Die Konvergenz des Bildes ist zwar ausreichend, die Bildqualität vermag jedoch nicht zu überzeugen. Beim Umschalten der Auflösungen vergehen rund fünf Sekunden, bis das Bild wieder aufgebaut ist. Ein OSD fehlt dem Monitor gänzlich. Der **1999,- Mark** teure **MS 2095P** besitzt ebenfalls Anschlüsse für **DSUB-** und **BNC-Kabel,** kann mit den High-End-17-Zoll-Geräten jedoch bei weitem **nicht konkurrieren.**



Goldstar Studioworks 20i

Auffallend **stark gewölbt** ist die **Bildröhre** des Studioworks 20i, einem Monitor mit einer Bilddiagonalen von 20 Zoll. Mit der Zeilenfrequenz von 85 kHz wird in der Auflösung von **1280 x 1024** Punkten eine Bildwiederholungsrate von **75 Hz** erreicht. Arbeitet der Monitor nahe an diesem Limit, quittiert er dies dem Benutzer durch ein **hochfrequentes Pfeifen.** Beim Umschalten zwischen den Auflösungen braucht der Monitor außerdem relativ lange, bis sich das Bild wieder neu aufgebaut hat. Die Einstellungsmöglichkeiten über das OSD sind nicht besonders umfangreich, können jedoch bequem über ein ausklappbares Panel vorgenommen werden. Insgesamt hinterläßt der **1999,- Mark** teure 20-Zöller, der eine Anschlußmöglichkeit für ein **BNC-Kabel** bietet, nur einen **befriedigenden** Eindruck.



CTX 2185 XE

Sage und schreibe **51 cm** mißt die sichtbare Bilddiagonale des 21-Zöllers von CTX. Die noch relativ flache Bildröhre besitzt eine Lochmaske mit 0,26 mm Lochabstand, und in der Auflösung von **1280 x 1024** Bildpunkten werden noch **75 Hz** erreicht. Die Bildqualität ist dabei insgesamt gut, eventuelle Korrekturen können über ein ausklappbares Panel und ein OSD vorgenommen werden. Der Monitor kann außerdem an eine **serielle Schnittstelle** angeschlossen werden, so daß die Einstellungen auch **vom Rechner** aus vorgenommen werden können. Für den Preis von **2299,- Mark** ist dieser 21-Zöller ein echtes **Schnäppchen** und erhält somit ebenfalls eine **Preisempfehlung.**



DARF ES NOCH ETWAS MEHR SEIN?

Reicht Ihnen auch ein **21-Zoll-Monitor** nicht aus, können Sie den PC auch mit einem Fernseher verbinden. Voraussetzung ist eine **Grafikkarte mit TV- oder Videoausgang,** wie beispielsweise die **ATI 3D-Xpression PC2TV.** Eine Auflösung bis zu **800 x 600** Punkten können Sie auf einem Fernseher wiedergeben, sofern dieser über einen Video- bzw. Scart-Eingang verfügt. Die **3D-Xpression PC2TV** gibt es ab **329,- Mark** inklusive einer Hardware-3D-Beschleunigung. Eine preiswertere Alternative bietet **Pine** mit der **Megavision** für **249,- Mark** an.

Eine riesige **Bilddiagonale von zwei Metern** liefert der tragbare **Multimedia-Projektor CPJ-PC200E** von **Sony,** der mit **2900,- Mark** vergleichsweise günstig ausfällt. Die einschlägigen 3D-Actionspiele werden hiermit bis zu einer Auflösung von **640 x 480 Punkten** zum absoluten Erlebnis. Nebenbei kann auch ein **Videorekorder** angeschlossen werden, so daß Sie Sendungen wie Babylon 5 erstmals in **Kino-Atmosphäre** erleben können. Der Raum muß allerdings abgedunkelt sein und der Projektor mit einem **Abstand von rund 3,5 Metern** zur Wand stehen. Weiterhin benötigt der Projektor eine Grafikkarte, die eine Bildwiederholfrequenz von **60 Hz** auch in den niedrigen Auflösungen zuläßt. Sowohl den beiden Grafikkarten als auch Sonys Projektor ist gemein, daß das Bild im Vergleich zu einem Monitor unscharf ist und sich **absolut nicht** für Anwendungen wie **Textverarbeitung** eignet.

FAZIT

Mit nur 1198,- Mark läßt der 17-Zöller MVX Pro2 von Hitachi auch deutlich teurere Geräte hinter sich und verdient sich damit die Preisempfehlung der Redaktion. Gleiches gilt für den 21-Zoll-Monitor 2185XE von CTX: Für 2299,- Mark erwartet Sie eine überraschend gute Bildqualität, wenngleich diese natürlich nicht mit dem Multiscan 20 sf von Sony verglichen werden kann.
Testsieger bei den 17-Zoll-Monitoren wurde NEC mit dem Multisync P750, der in allen Punkten zu überzeugen wußte. Nur knapp geschlagen wurde der Eizo Flex Scan T57S, da die umständliche Steuerung des OSD zu vielen Bedienungsfehlern führte. Insgesamt bieten die Monitore von NEC, Mitsubishi und Eizo jedoch eine vergleichbare Bildqualität auf sehr hohem Niveau.

REFERENZKLASSEN

Auf dem neuesten Stand befindet sich unsere Produkt-Übersicht aller wichtigen Hardware-Komponenten für PC-Spieler. Die Referenzklassen sind hilfreich für den nächsten Einkauf und lassen das eigene System zu Hause richtig einordnen.

Monitore

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Multisync P750 (17")	NEC	1.999,-	Dez 96	94%
Diamond Pro 87 TXM (17")	Mitsubishi	1.728,-	Dez 96	92%
Flex Scan T57S (17")	EIZO	1.999,-	Dez 96	91%
Absolute Spitzenklasse				
Highscreen 17D (17")	Vobis	1.399,-	Dez 96	87%
Multiscan 20 sfII (20")	Sony	2.899,-	Dez 96	87%
2185XE (21")	CTX	2.299,-	Dez 96	86%
Spitzenklasse				
Multiscan 17sfII (17")	Sony	1.599,-	Dez 96	82%
Oberklasse				
Syncmaster 17GLsi (17")	Samsung	1.699,-	Dez 96	78%
Studioworks 78T (17")	Goldstar	1.399,-	Dez 96	77%
17 MVX Pro2 (17")	Hitachi	1.198,-	Dez 96	77%

3D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Monster 3D	Diamond	449,-	Nov 96	96% (-)
Righteous 3D	Orchid	499,-	Nov 96	96% (-)
Apocalypse 3D	Videologic	380,-	Nov 96	90% (-)
Absolute Spitzenklasse				
3D Blaster PCI	Creative Labs	449,-	Nov 96	85% (84%)
Spitzenklasse				
Mystique	Matrox	399,-	Nov 96	81% (89%)
Oberklasse				
3D Expression PV2TV	ATI	329,-	Nov 96	76% (84%)
3D Turbo PC2TV	ATI	499,-	Nov 96	75% (81%)
Mittelklasse				
Victory 3D	Elsa	329,-	Nov 96	63% (81%)
Stealth 3D 2000	Diamond	299,-	Nov 96	63% (81%)
Media 3D	Miro	349,-	Nov 96	61% (78%)

2D-Grafikkarten

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Lightspeed 128 Video	STB Systems	340,-	Sep 96	94%
Grafix Star 600	Videologic	299,-	Sep 96	92%
Spitzenklasse				
Gala Vision 64	Gala Multimedia	199,-	Sep 96	80%
Oberklasse				
Silverstone	Pine	120,-	Sep 96	79%
Winner 1000 Trio/V	Elsa	298,-	Sep 96	76%
Powergraph 64 V	STB Systems	215,-	Sep 96	76%
Mittelklasse				
Graphics Blaster MA302	Creative Labs	299,-	Sep 96	66%
9 FX Motion 331	Number Nine	369,-	Sep 96	66%
Phantom 64	Genoa	150,-	Sep 96	60%

EIDE-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Spitzenklasse				
DR-A19X	Pioneer	285,-	Nov 96	76%
FX1200	Mitsumi	320,-	Nov 96	73%
Oberklasse				
CSD-88-EE	Sony	200,-	Nov 96	62%
Mittelklasse				
FX810T	Mitsumi	210,-	Nov 96	58%
CDR-1400	NEC	249,-	Nov 96	56%
GCD-580B	Goldstar	200,-	Nov 96	53%
XM-5602B	Toshiba	200,-	Nov 96	52%
BCD 739	Pearl	189,-	Nov 96	50%

SCSI-CD-ROM-Laufwerke

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Oberklasse				
PX-83CS	Plextor	650,-	Nov 96	66%
CDR-1410	NEC	349,-	Nov 96	61%



Der Preis-Tip der Redaktion geht an das Produkt mit dem besten Preis-Leistungsverhältnis.



Die Empfehlung der Redaktion steht für die jeweils leistungsstärksten Produkte einer Gruppe.

Soundkarten mit Wavetable-Synthesizer

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Maxi Sound 64 Homestudio	Guillemot	419,-	Nov 96	94%
Maestro 32/96	Terratec	499,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Tropez Plus	Turtle Beach	499,-	Nov 96	87%
Spitzenklasse				
Hypersound 72/4 Wave	Pearl	229,-	Nov 96	83%
Soundscape Elite	Ensoniq	399,-	Nov 96	81%
Oberklasse				
Soundblaster AWE 32 PnP	Creative Labs	299,-	Nov 96	79%
Maxi Sound 32 Wave FX PnP	Guillemot	249,-	Nov 96	78%
TBS 2001	Turtle Beach	329,-	Nov 96	77%
Ultrasound PnP	Gravis	279,-	Nov 96	76%
Vivo 90	Ensoniq	199,-	Nov 96	75%

Joysticks

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Absolute Spitzenklasse				
Firebird 2	Gravis	149,-	Nov 96	86%
Spitzenklasse				
Squadron Commander	Quick Shot	149,-	Nov 96	84%
F-15E Talon	Suncom	119,-	Nov 96	84%
F-16 FLCS	Thrustmaster	289,-	Nov 96	84%
F-16 Combat Stick	CH Products	139,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Thunderbird	Gravis	99,-	Nov 96	78%
Acemaster 18 MX-830	Saitek	79,-	Nov 96	76%
PC Terminator	Logic3	89,-	Nov 96	74%
SV 241 PC Flight Force Pro	Interact	69,-	Nov 96	72%
PC Dominator	Logic3	79,-	Nov 96	72%

Gamepads

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Gamepad Pro	Gravis	59,-	Nov 96	96%
Spitzenklasse				
Team Sports Set (2 Pads)	Gravis	199,-	Nov 96	84%
PC Powerpad Pro	Interact	49,-	Nov 96	84%
Megapad XII	Saitek	35,-	Nov 96	84%
Hurricane	Joysoft	120,-	Nov 96	80%
PC Master Pad	Logic3	40,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
PC Explorer Pad	Logic3	35,-	Nov 96	78%
Thunderpad	Logitech	39,-	Nov 96	74%
Dread	Alfa Data	39,-	Nov 96	72%
PC Powerpad	Logic3	25,-	Nov 96	70%

Lenkräder und Pedale

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
Formula T2 (L+P)	Thrustmaster	239,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Pedals (P)	CH Products	190,-	Nov 96	85%
Spitzenklasse				
Grand Prix 1 (L)	Thrustmaster	179,-	Nov 96	80%
Oberklasse				
Pedals (P)	CH Products	120,-	Nov 96	78%
Multi Gamestation (L+P)	Pearl	89,-	Nov 96	70%

3D Controller

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
SpaceOrb 360	Spacetec	89,-	Nov 96	90%
Spitzenklasse				
Wingman Warrior	Logitec	149,-	Nov 96	82%
Oberklasse				
Sidewinder 3D	Microsoft	110,-	Nov 96	78%

Schubregler mit Waffenkontrollsystem

Produkt	Hersteller	Preis	Stand	Wertung
Referenzklasse				
F-16 TQS	Thrustmaster	309,-	Nov 96	90%
Absolute Spitzenklasse				
Pro Throttle	CH Products	199,-	Nov 96	88%
Spitzenklasse				
Throttle	CH Products	139,-	Nov 96	84%
Oberklasse				
Mark II Weapon Control System	Thrustmaster	229,-	Nov 96	78%
PC Flight Force FCS	Interact	79,-	Nov 96	70%

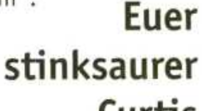
DIE KLASSIFIZIERUNG

Referenzklasse . . . . ab 90%
Absolute Spitzenklasse . 85% - 89%
Spitzenklasse . . . . 80% - 84%
Oberklasse . . . . 70% - 79%
Mittelklasse . . . . 60% - 69%
Unterklasse . . . . bis 59%

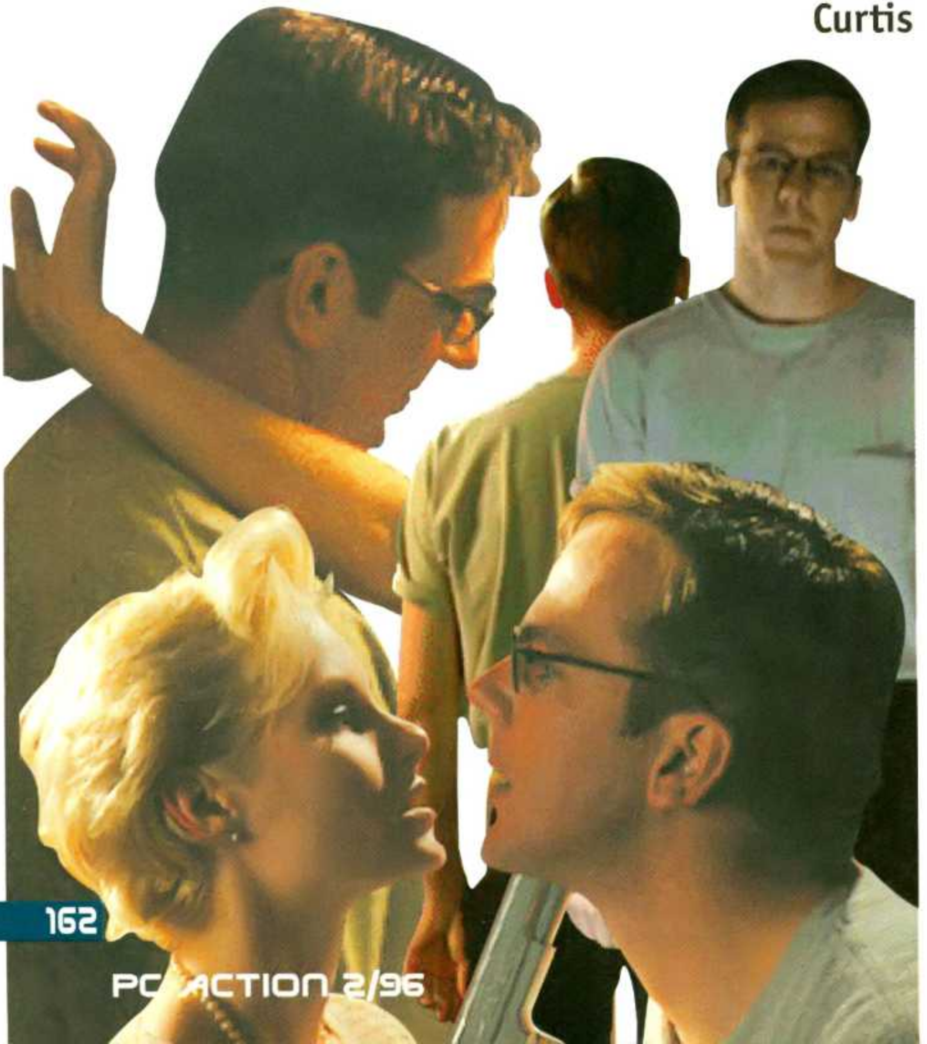
DER OFFENE BRIEF...

Sehr verehrte Horror-Herren,

mein Name ist Curtis Craig. Ich bin die digitale Fassung des jungen Mannes, der für Sie in Phantasmagoria 2 ja so allerhand mitmachen mußte. Nicht, daß ich mich darüber beschweren wollte, nein. Die Geschichte an sich liegt ja voll im X-Akten-Trend der Zeit, das ist schon o.k., auch wenn Ihre Special Effects-Wizards vielleicht etwas großzügig mit dem vielen Ketchup und all dem Gummi-Glibberzeug umgegangen sind. Das hat dem Armen bestimmt ständig das T-Shirt besudelt. Aber auch das ist nicht der Rede wert, die Dinger gehen eben kurzerhand in die Waschmaschine. Daß er das edle Stück aber immer wieder anziehen mußte, bringt mich wirklich auf die Palme. Wer weiß wie viele Tage und Nächte muß ich jetzt durch die fünf Adventure-Kapitel stapfen, ohne auch nur ein einziges Mal die Klamotten gewechselt zu haben. Das stinkt doch zum Himmel! Was sollen denn die Spieler und vor allem Spielerinnen von mir denken? Die nicht eben entspannenden Ereignisse lassen die Körperdrüsen doch auf Hochtouren arbeiten. Ständig renne ich von einer Location zur nächsten, bin den ganzen Tag auf den Beinen, habe Halluzinationen, heiße Liebesabenteuer, und dann darf ich mir zu meinen Rendezvous noch nicht einmal etwas Frisches überziehen. Bäh! Das muß doch irgend jemandem aufgefallen sein. Dazu würde ich gerne einmal die Meinung des Regisseurs, der Requisite und vor allem des Kostümbildners hören. Denn eigentlich sind die Filmsequenzen echt gut geworden, aber dieses Einheitsoutfit während des gesamten Spiels drängt ja den Eindruck auf, Ihr hättet das alles an nur einem Tag abgedreht. Oder gab es da einen Product Placement-Vertrag mit „Hanes" oder „Fruit of the Loom"?



Euer stinksaurer Curtis



SIE HABEN FRAGEN, PROBLEME ODER WOLLEN TIPS&TRICKS? BITTE BEACHTEN SIE DIE TELEFONNUMMERN AUF SEITE 22

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Herbert Aichinger

Auslandskorrespondent
Marc Scherer

Freie Mitarbeiter
Thilo Bayer (tib), Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Raymond Kook (rk), Thomas Lorenz (tl), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw),

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH
Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Die PC Action 03/97 erscheint am 19. Februar 1997

Titel PC Action
© LucasArts, Bullfrog, Paramount

Abonnement
PC Action mit CD-ROM DM 79,90
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg
Telefax: 0911/64 27 86 0
Telefon: 0911/9 68 32 - 0
Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 0911/9 68 32-19
Wolfgang Menne 0911/9 68 32-43
Disposition:
Tanja Kaiser 0911/9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 02 03/3 05 11 - 555
Telefon: 02 03/3 05 11 - 11
Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552
Disposition
Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9, gültig ab September 1996

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage III. Quartal 1996 96.046 Exemplare

KANN DAS GUTE...

OHNE DAS BÖSE EXISTIEREN?

In Realms of the Haunting übernehmen Sie die Rolle des jungen Adam Randall. Durch den plötzlichen Tod seines Vaters verschlägt es Adam in das entlegene Dorf Helston, wo die Dinge nicht so sind, wie es auf den ersten Blick scheint. Durch den Inhalt eines seltsamen Paketes, das er von seinem Vater geerbt hat, wird Adam in eine verworrene Geschichte aus Zeit und Raum geworfen. Mehr als 120 Minuten Videosequenzen und 3D-Gameplay mit Hunderten von Schauplätzen, Dämonen, schwarzer Magie, Terror und Wahnsinn erwarten Sie in diesem geheimnisvollen Adventure!



PC CD-ROM

PC GAMES - 87% PC ACTION - 86% PC TOTAL 87%

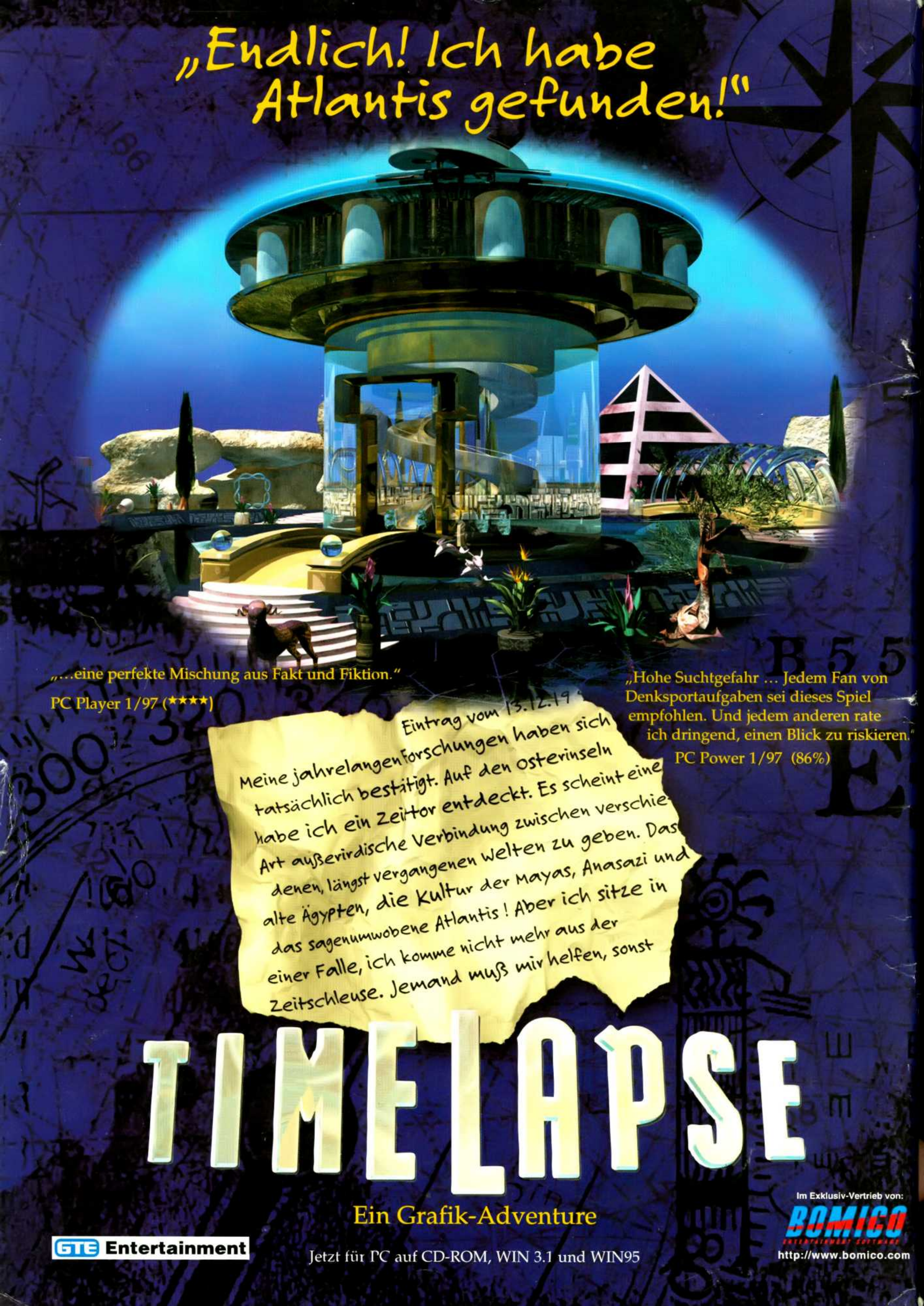
PC ACTION GOLD

PCtotal SPIEL DES MONATS 01/97





Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • **Profisoft GmbH**, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • **Schweiz: ABC SPIELSPASS AG**, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • **Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH**, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94



„Endlich! Ich habe Atlantis gefunden!"
„...eine perfekte Mischung aus Fakt und Fiktion."
PC Player 1/97 (★★★★)
„Hohe Suchtgefahr ... Jedem Fan von Denksportaufgaben sei dieses Spiel empfohlen. Und jedem anderen rate ich dringend, einen Blick zu riskieren."
PC Power 1/97 (86%)
Eintrag vom 13.12.19
Meine jahrelangen Forschungen haben sich tatsächlich bestätigt. Auf den Osterinseln habe ich ein Zeitor entdeckt. Es scheint eine Art außerirdische Verbindung zwischen verschiedenen, längst vergangenen Welten zu geben. Das alte Ägypten, die Kultur der Mayas, Anasazi und das sagenumwobene Atlantis! Aber ich sitze in einer Falle, ich komme nicht mehr aus der Zeitschleuse. Jemand muß mir helfen, sonst
TIMELAPSE
Ein Grafik-Adventure
GTE Entertainment
Jetzt für PC auf CD-ROM, WIN 3.1 und WIN95
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
http://www.bomico.com